NOVEMBRE 1991 - Anno VI Numero 61 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

PIT-FIGHTER™

SCREENSHOTS AMIGA

Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla!
Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento.
Una sfida brutale e appassionante!

C64
AMIGA
PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

DOMARK

TENGEN

TURBOCHARGE

TURBOCHARGE

SYSTEM·3

Screenshots C64

La parola d'ordine
è: **AZIONE**

Alla guida di una fiammante automobile sportiva il giocatore deve solcare le strade a velocità ultrasoniche e distruggere tutto quello che ostacola il suo cammino. Protagonista un intrepido poliziotto all'inseguimento di spietati spacciatori di droga. 5 livelli di gioco, oltre 20 differenti tipi di nemici.

"...un gioco vivamente consigliato a tutti senza nessuna riserva..." globale 97%.
("ZZAP!" settembre)

C64
AMIGA

LEADER DISTRIBUZIONE SRL · VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO · VA · ITALY
TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

OGGI

E'

DOMENICA

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini. **Videoimpaginazione elettronica e grafica:** MARSILINEA
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Videotel Mailbox: 013171679 **Fotolito:** Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.OOO, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

OGNI MESE IN EDICOLA

2

ANNO I
NUMERO 2
NOVEMBRE 1991
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

F1 CIRCUS '91

la più bella simulazione
di guida per console

MARVEL LAND

un mondo da favola
tutto da scoprire

Ultime novità da
Giappone e Stati Uniti

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM

SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE

ATARI
LYNX
7800

SPECIALE
GIOCHI
SPORTIVI

SPECIALE
BATMAN

EDITORIALE

ANNO VI - Numero 61

TRAVOLTI DA UN'INSOLITO DESTINO NEL GRIGIO MARE DELLA REDAZIONE

Il mare dei fax, dei dischetti e dei computer era in tempesta. Una tempesta incredibile che è riuscita a smuovere le poltrone-sdraio della nostra redazione, gli armadiombrelloni sotto i quali usiamo ripararci dalle radiazioni dei monitor, e naturalmente Giancarlo. Sì, perché lui, così abituato alle spiagge del suo paese, se ne stava beato, col joystick in mano, a giocare passivamente, noncurante del disastro che si stava avventando sulla Redazione: un disastro chiamato Zzap!
Aiuto! Aiuto! Gridavano tutti i redattori. Ma Giancarlo stava lì, inchiodato al suo Commodore 64 e non si accorgeva di nulla. Alex correva per i corridoi in preda al panico e Max cercava di allungare le braccia in cerca di un appiglio, entrambi terrorizzati dal mitico Zzap! che stava per impossessarsi anche delle loro forze, noncurante del fatto che il primo era già stremato per le fatiche di Console Mania, e il secondo per quelle di TGM.
Ma niente, Giancarlo non si muoveva, non si preoccupava di tanta tempesta redazionale. Finché a un certo punto arrivai io, un po' tremante ma comunque imperioso, con il tridente in mano, pronto a scagliare la mia saetta contro il nuovo Capo Redattore di Zzap! E mentre Alex e Max sbirciavano spavenati attraverso il buco della serratura del mio ufficio, dissi a Giancarlo che Zzap! doveva essere terminato.E allora, solo a quel punto, Giancarlo lasciò libero il suo Commodore 64, si voltò e disse: "Zzap! è già pronto!".Caddi a terra in preda al rilassamento più completo, Alex e Max si fecero forza e apparvero sulla porta, e tutti insieme gridammo: "GIA' FATTO?".

La copertina è di Angelo Stano.

STEFANO GALLARINI

COMMODORE 64

IDEE IN PROGRESS

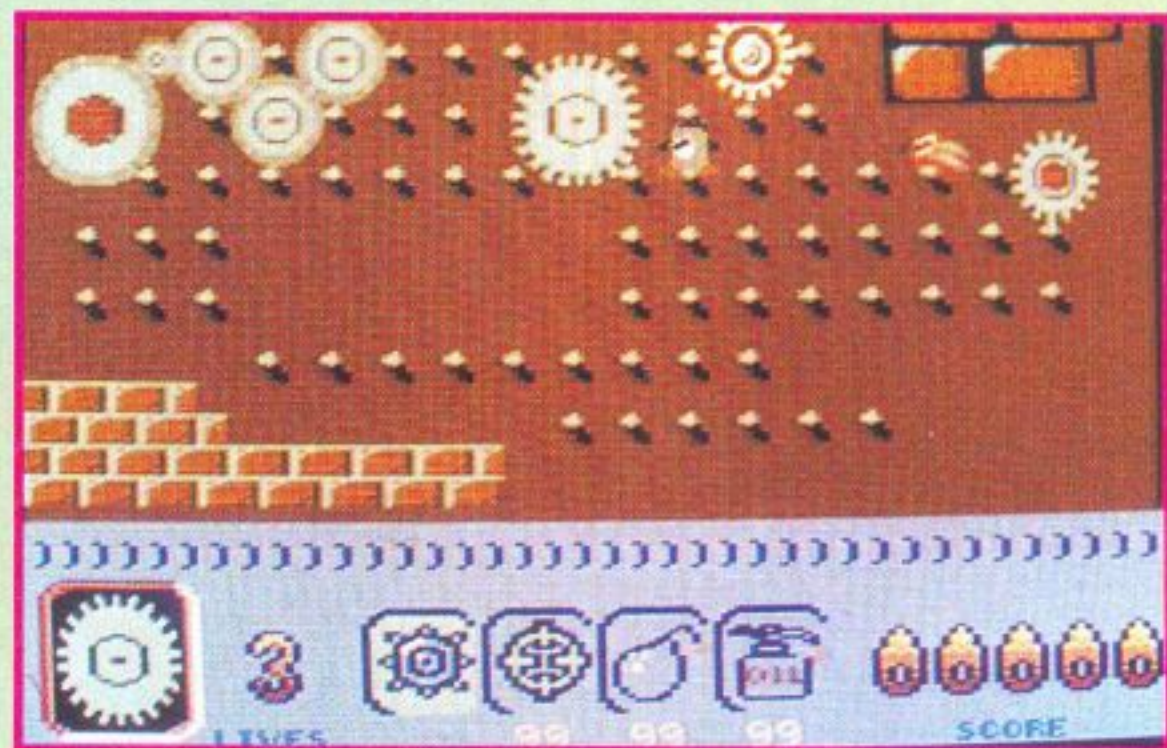
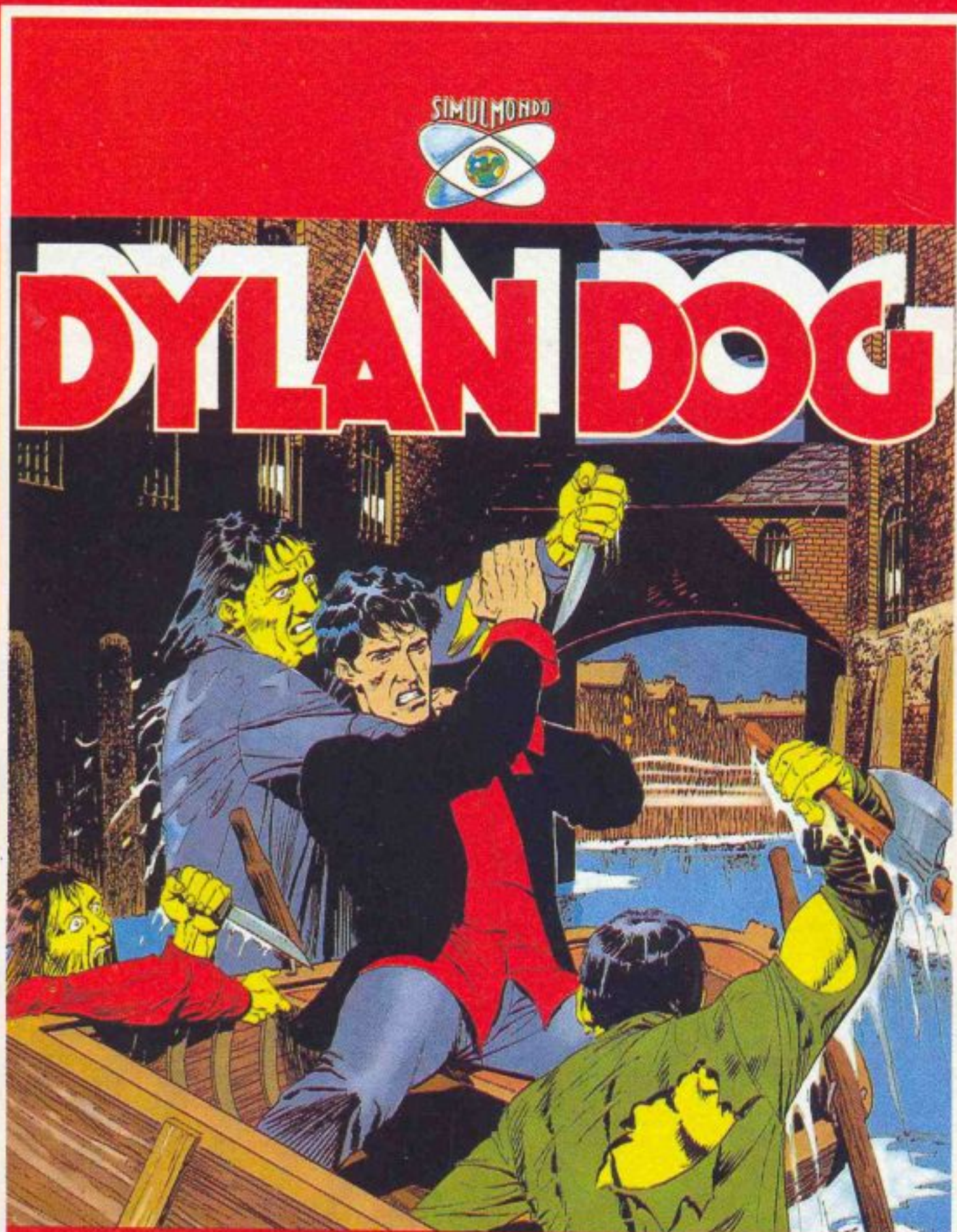
Cosa stia bollendo in casa Idea lo sanno praticamente tutti, ma a che punto sono i lavori? Una bella telefonatina, ed ecco che il materiale scorre abbondante sulla nostra scrivania.

Il primo progetto di cui vi parlo è "Sturmtruppen", la trasposizione su video del classico fumetto di Silver. Sebbene il gioco avrebbe dovuto essere pronto lo scorso Giugno, il programmatore ha preferito prendere un po' di tempo per rifinire meglio la sua creatura e renderla veramente degna del nome che porterà. Comunque, per chi ancora non lo sapesse, il gioco si articolerà in tre fasi principali: l'attraversamento a piedi di un paesaggio reso desolato dalla guerra, facendo attenzione ai cecchini nemici e alle altre avversità tipiche dei giochi "guerrafondai"; l'attraversamento di un'altra città in jeep facendo in auto ciò che prima facevate a piedi; l'attraversamento in aereo dell'ennesima città, facendo attenzione a contraerea e velivoli avversari.

Il secondo gioco "in progress" è un puzzle game basato sulla logica di funzionamento degli orologi analogici. In Clik-Clak, questo il nome del gioco, dovete piazzare delle ruote dentate, che si potranno presentare in tre "taglie" diverse, lungo uno schermo costellato di perni. Per ogni perno potrete infilare una sola ruota, e lo scopo finale è quello di costruire un meccanismo, funzionante, che metta in comunicazione le due ruote che si trovano nell'area di gioco già dall'apparizione dello schermo.

Come ogni gioco che si rispetti con il procedere del gioco si aggiungeranno elementi che complicheranno la vita del videogiocatore medio e che renderanno l'azione sempre più frenetica e divertente. Il demo giocato promette bene, ma attendiamo la release definitiva.

Il terzo gioco di cui abbiamo alcune notizie, poche ma buone, è "Cattivik" la terza licenza presa dalla Idea per contribuire al rilancio del fumetto in Italia. Nel gioco impersonerete quella sottospecie di ladro, e dovrete derubare tutti i personaggi che troverete nei vari appartamenti che andrete visitando. Il cattivissimo dispone di una serie di pseudo-armi (topi meccanici, lattine d'olio e così via) con cui fiaccare la resistenza dei futuri derubati per riuscire a stenderli e ad appropriarsi dei loro oggetti di valore.

La forza di Cattivik risiede nel forte humor che pervade tutta la serie. Il primo grafico era riuscito a trasferirlo pari pari nella parte grafica del gioco; ci riuscirà anche il suo sostituto?

PRESENTA

In una torrida estate, persone comuni impazziscono, diventando feroci assassini...
Ha inizio un crescendo di orrore che porterà a un'assurda, sanguinaria avventura in un castello di Londra, e Dylan Dog sarà solo contro tutti a fronteggiare la minaccia degli "uccisori"!

DYLAN DOG

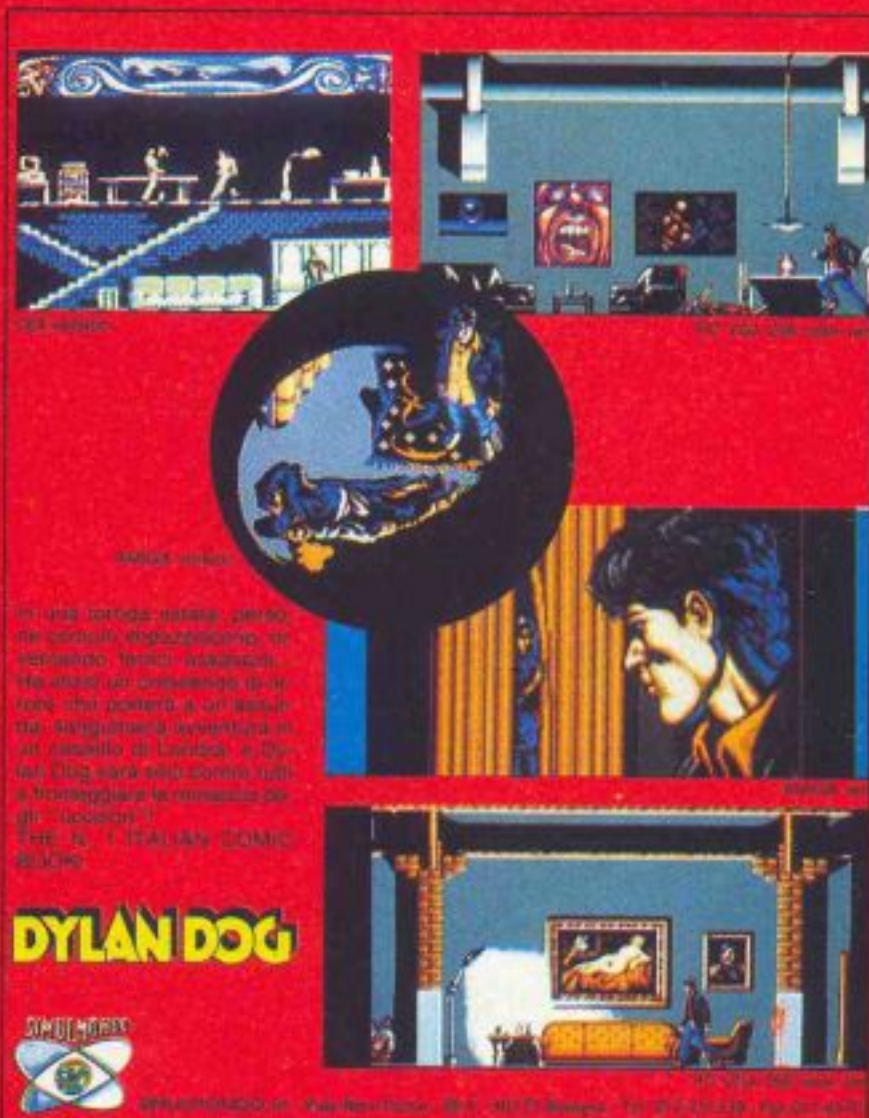
GLI UCCISORI
THE MURDERERS

AMIGA, PC VGA 256 Color, EGA 16 Col., CGA, C64/C128

IN REGALO IN OGNI CONFEZIONE UN ALBO INEDITO DI DYLAN DOG: "IL RITORNO DEGLI UCCISORI", DI SCLAVI, MONTANARI & GRASSANI ESCLUSIVO PER SIMULMONDO

SIMULMONDO

DYLAN DOG

GLI UCCISORI
THE MURDERERS

SIMULATE, GEN

Novità anche dalla Simulmondo. Avrete certamente notato il Dylan Dog che troneggia in copertina; bene, quella sarà l'illustrazione che farà bella mostra di sè sulla confezione del gioco definitivo. Per chi non l'avesse già fatto, vi faccio notare che la suddetta è identica alla copertina del numero 5 del fumetto in questione (quello degli Uccisori, uno degli albi in assoluto meglio riusciti e più venduti), e non a caso il gioco si ispira proprio a quell'episodio: un'ondata di omicidi apparentemente inspiegabili travolge Londra e, mentre la polizia brancola nel buio, Dylan Dog indaga per suo conto scoprendo che... Lo storyboard è stato "leggermente" modificato rispetto all'originale, del resto non sarebbe stato furbo lasciare uscire un gioco avente la soluzione comodamente richiedibile al proprio edicolante (magari per l'uscita saremo già arrivati alla terza ristampa, chissà!).

Per quel che riguarda il gioco la versione demo che abbiamo avuto modo di visionare non è ancora ovviamente definitiva, ma già permette di intuire che cosa avremo presto fra le mani: si comincia con un'introduzione animata di notevole atmosfera, un paio di schermate e Dylan che cammina nella vostra direzione, il tutto con una colonna sonora particolarmente riuscita; per il resto i movimenti del nostro eroe (visto lateralmente) sono molto fluidi e ben animati, i fondali non particolarmente colorati (anche perché sono ancora soggetti ad ultimi ritocchi), ma comunque ben dettagliati, manca ancora tutta l'interazione e tutte quelle altre caratteristiche di cui vi parleremo più diffusamente in sede di recensione.

L'altro gioco in preparazione in casa Simulmondo è un tipico gioco "corsaiolo" basato sulla famosissima "Millemiglia", gara che ha entusiasmato milioni di appassionati a partire dal 1927 fino all'immediato dopoguerra quando la manifestazione venne interrotta in seguito ad un terribile incidente che coinvolse decine di spettatori.

Il gioco sembra molto curato sotto il profilo storico e una serie di menu dalla lettura molto immediata vi guideranno attraverso il dedalo di possibili scelte. Dovrete decidere se volete impersonare un pilota che è già presente nella lista dei corridori reali (tutti grandi campioni, fra i quali anche il mitico Nuvolari), o se impersonare un pilota da voi stessi creato. Ogni pilota ha le proprie caratteristiche di resistenza fisica, abilità e conoscenze meccaniche che torneranno utili nello svolgimento della gara. Potrete scegliere l'anno

TE, SIMULATE...

in cui correre (non che sia tanto importante ai fini del gioco, ma è comunque un bel tocco), l'auto da utilizzare (anche queste piene zeppe di parametri quali accelerazione, velocità massima, tenuta di strada, etc.) e quali pezzi di ricambio portare con voi in caso di guasto meccanico.

L'azione di gioco si avvale di una prospettiva dalla tre/quarti da dietro (tipica nei giochi di guida) e ricorda moltissimo i classici giochi in stile Out Run.

L'ultimo particolare degno di nota riguarda il tempo atmosferico, che cambia in rapporto alla tappa che si sta percorrendo.

Adesso bando alle ciance e guardatevi le foto.

PS Qui è Max che prende la parola per denunciare un tipico aneddoto di redazione; è infatti scoppiata una piccola discussione con JH (che adesso giace esanime sotto una scrivania, niente paura però: il numero è ormai finito e per il prossimo dovrebbe essere nuovamente in buona forma).

Il motivo è presto detto: voleva relegare queste preview all'interno di un'unica pagina, non credete che ne meritino almeno due?

Noooo! Molla il polpaccio, è inutile che insisti, non demordoooooo...

"Dimenticavo di dirvi che in ogni copia del gioco troverete un albo inedito di 12 pagine in regalo".

NOTIZIE DALL'ESTERO

Un proverbio dice: "Nessuna nuova, buona nuova". Noi le notizie le abbiamo, questo vuol dire che sono cattive?Bah! La prima non è delle migliori, ma non anticipiamo troppo i tempi.

E' alfin giunto "Thunder Jaws", conversione di un oscuro coin-op che non ho mai avuto occasione di vedere. In compenso ho già visto la versione per Commodore 64 del suddetto, e vi posso assicurare che non è stato piacevole (troverete la recensione nel prossimo numero, in questo non ci stava - nd JH).

Il gioco si sviluppa secondo due fasi principali che si alternano. Iniziate con la vostra muta da sub andando in giro per il fondale marino cercando di raggiungere la base degli avversari, ma le acque che state praticando sono infestate da pescecani, piranha e ogni tipo di creatura marina capace di far del male ai sub troppo sprovveduti. La vostra potenza di fuoco, all'inizio, non è certo irresistibile, ma procedendo lungo i pericolosi fondali troverete di che far tremare le squame ai vostri pinnati (nel senso che hanno le pinne) nemici. Aprendovi la strada fino al covo dei terroristi di turno, vi troverete nella seconda fase del gioco. Anche questa in scrolling orizzontale, dovete continuare ad aprirvi la strada tra gli avversari fino ad incontrare e distruggere il guardiano del complesso sottomarino per passare al livello seguente. Altro prossimo arrivo, questa volta dalla SSI, è rappresentato da Tony La Russa's Baseball. Vi sembrerà incredibile, ma a me sono sempre piaciuti i giochi di Baseball; quindi mi aspetto molto da questo titolo che promette grande grafica, ottima giocabilità e grande intelligenza degli avversari computerizzati.Novità anche nel campo dei platform-game con "P.P.Hammer" prossimo all'uscita. In questo titolo che sa tanto di re-make non dichiarato, dovremo condurre il nostro simpatico personaggio attraverso un gran numero di segrete, distruggendo a colpi di martello pneumatico tutto ciò che ci blocca la strada.

Dal demo sembra molto giocabile, ma aspettiamo la versione definitiva per consigliarvene un eventuale acquisto.

NO NEWS ABOUT...

In questo ritaglio di pagina, fra tutte le novità riannunciate questo mese, vi forniremo maggiori ragguagli su alcuni giochi di cui avevamo dato per pressocché imminente l'uscita sul mercato e di cui, invece, si son perse le tracce.

Cominciamo da Armalyte 2 e Deadlock, che fine hanno fatto? Bella domanda, ma la Thalamus e la System 3 non ci hanno più fatto sapere nulla a riguardo. E' anche vero che al momento la software house inglese (la prima, la Thalamus) non sta attraversando un periodo molto tranquillo e che la Cyberdine System non e' il team più veloce dell'universo nel programmare i propri giochi; ma sono ormai svariati mesi che non si vede più un demo.

Altro caso interessante è rappresentato dal gioco "Sly Spy - Secret Agent" (di cui molti lettori continuano a chiederci nelle loro lettere). La versione Amiga è apparsa ormai da tempo, ma la versione per il "piccolo" Commodore? Semplice, è uscita. Il bello è che non è mai uscita come titolo a se stante, ma solo come "guest star" in una oscura compilation (non chiedetemi il titolo, non lo ricordo! Vedremo nel prossimo "No News About" - nd JH). Vuol dire che non valeva il suo eventuale prezzo pieno?

L.19.900 / 25.900 (cass./disco)

FINAL FIG

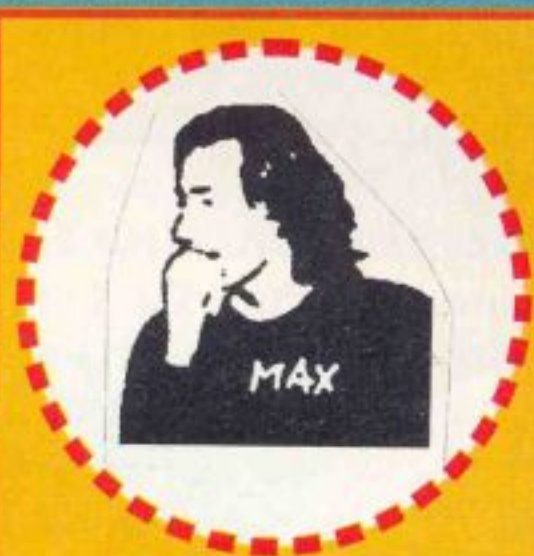
Finalmente sono seduto qui, finalmente è domenica, finalmente a stomaco pieno posso lanciarmi nelle mirabolanti acrobazie verbali ispiratemi da una difficile digestione. L'argomento in questione è lo sconosciutissimo Final Fight, una conversione da un coin-op senza successo che non si sa perché sia stata fatta (altro che digestione difficile, Alex sta delirando - ndJH). Lo scenario è il futuro, in una metropoli decaduta e corrotta dal vizio e dalla criminalità: Metro City. Qui le cose vanno male da diverso tempo, e la popolazione è sottoposta a ogni tipo di angherie dai capoccia locali, quelli della Mad Gear Band, che fanno il bello e il cattivo tempo. Le cose dovrebbero però cambiare, o almeno questo è ciò che si spera da quando Haggar, ex-wrestler professionista è divenuto il primo cittadino di Metro City. Egli si propone di risanare la situazione e di riportare la tranquillità (ma quando?) e la pace agli abitanti della città sconfiggendo a scacciando l'intera Mad Gear. L'organizzazione criminale non ha però intenzione di rimanere con le mani in mano a guardare, quindi decide di correre ai ripari, rapendo la bella Jessica, ovverosia la figlia di Haggar. Qui entrate in scena voi con il vostro joystick ed eventualmente un vostro amico con il suo (escludete totalmente dalla scena i cervelli, perché non vi serviranno). Il vostro compito è di liberare l'appetibile rapita impersonando o il succitato Haggar (che la confezione qualifica come "la più veloce, la più intelligente e la più forte persona vivente"); oppure uno dei due giovanotti che vengono offerti in omaggio con il gioco: Cody, ventiquattrenne esperto di arti marziali e particolarmente bravo a maneggiare il pugnale, o Guy, ventinovenne maestro ninja che "attacca con una velocità accecante" (tratto pari pari dalla presentazione).

Per i quattro miliardi di lettori che non conoscono FINAL Fight, devo precisare che si tratta di un picchiaduro a scorrimento orizzontale con (Burp!... scusate, ma la peperonata è buona, la gola è tanta e lo stomaco è debole) tanta azione. Si tratta di liberare i sei livelli rappresentanti le diverse parti della città dall'orda di energumeni, picchiatori, picchiatrici, caporedattori di Zzap! e gentaglia varia, fino ad arrivare al padrino di turno, ovverosia il boss della Mad Gear. Naturalmente non è tutto così semplice: alla fine di ogni livello ci sarà da sconfiggere il solito bullone (bullo troppo cresciuto)(strano, pensavo fosse uno di quei cosi che si attacca alle viti -nd Giems Tonn) muscoloso e cattivo

PRESENTAZIONE: 82%
Grande introduzione, discreta giocabillità, forse un po' troppo facile (ah, nel caso non l'aveste ancora capito, forse il gioco è troppo facile - ndJH).
GRAFICA: 75%
Belle schermate di presentazione. Nel gioco gli sprite sono piccoli, ma i fondali ricordano quelli del coin-op e la grafica migliora con l'avanzare dei livelli.
SONORO: 70%
Che sonoro vi aspettate da un picchiaduro?
APPETIBILITA': 75%
Belle le tecniche uguali al coin-op, un po' facile l'azione.
LONGEVITA': 70%
Se si usano sempre le stesse mosse è troppo facile arrivare in fondo al gioco.
GLOBALE: 74%
Discreto beat'em'up, ma niente di eccezionale.

divenuto ormai un cliché per questo tipo di giochi. L'unico che fa da eccezione alla regola è appunto il capo supremo, che è invece inchiodato su una sedia a rotelle; non fatevi

però ingannare, perché vi aspetta una spiacevole sorpresa. Finito di illustrare il background della storia passiamo al gioco: la conversione del coin-op per 64 è una delle più attese di questo periodo, considerando il successo ottenuto dalla macchina per sala giochi. Le cause del successo però erano da imputare a cause precise quali un'ottima giocabilità e una grafica incredibile con sprite alti mezzo chilometro. Tutto questo però era abbastanza impossibile da emulare sul piccolo di casa Commodore, o almeno questa è l'impressione lasciata dal gioco. Gli sprite sono infatti assolutamente normali nelle dimensioni e con un'animazione discreta ma purtroppo non molto reattiva, e la giocabilità non è assolutamente ai livelli aspettati. E' infatti abbastanza semplice procedere nel gioco utilizzando poche mosse elementari ed eliminando facilmente gli avversari. Il tutto si fa decisamente più interessante se si cerca di lottare in maniera più fantasiosa e varia usando a piacere le varie tecniche di combattimento. Una menzione particolare va fatta a questo proposito: sono infatti presenti tutte le mosse del coin-op, particolarmente evolute specialmente per quanto riguarda il nostro caro paparino che, con un passato da lottatore professionista, ha un vasto repertorio di mosse tra cui scegliere (vedi ad esempio lo spaccacervello o il blocco football, tipiche tecniche da wrestler)(oddio, parla come Dan Peterson -nd JH). Le capacità dei due "poppanti" (rispetto ad Haggar, chiaramente), rispecchiano la tenera età con una serie di mosse meno spettacolari (ma per fortuna non meno efficaci), come del resto avviene nel coin-op tanto acclamato. Il controllo dei giocatori è abbastanza immediato, mentre l'interattività con il resto dello schermo (cattivoni compresi) è ritardata: potete colpire qualcuno con un calcio volante e riuscire ad atterrare prima che questi cada o addirittura reagisca al vostro colpo. Bisogna dire però che è stato fatto lo sforzo di rendere il gioco una fedele riproduzione anche per quanto riguarda gli scenari: si susseguono a

mano a mano che si avanza nel gioco nella stessa sequenza dell'arcade da sala (tipo la metropolitana che arriva mentre combattete, la strada, il ring, ecc. Ci sono anche i livelli bonus come quello della distruzione della macchina o del passaggio nella fabbrica di vetrate), e la grafica migliora con l'avanzare dei livelli. Insomma, se ci giocate per divertirvi rimarrete abbastanza soddisfatti, mentre se ci giocate per finirlo ci riuscirete fin troppo presto.

Una buona conversione? Ecco una buona domanda. Lo sforzo è evidentemente stato fatto in questo senso, ma i risultati raggiunti non soddisferanno quelli tra di voi più esigenti. Il gioco è abbastanza giocabile, forse un po' troppo facile, e gli sprite non sono assolutamente quelli del gioco da bar, anche se si nota una certa somiglianza, rafforzata dalla serie di mosse uguali a quelle del coin-op. Cercatelo se ne siete appassionati, mentre per gli altri sarà un discreto picchiaduro.

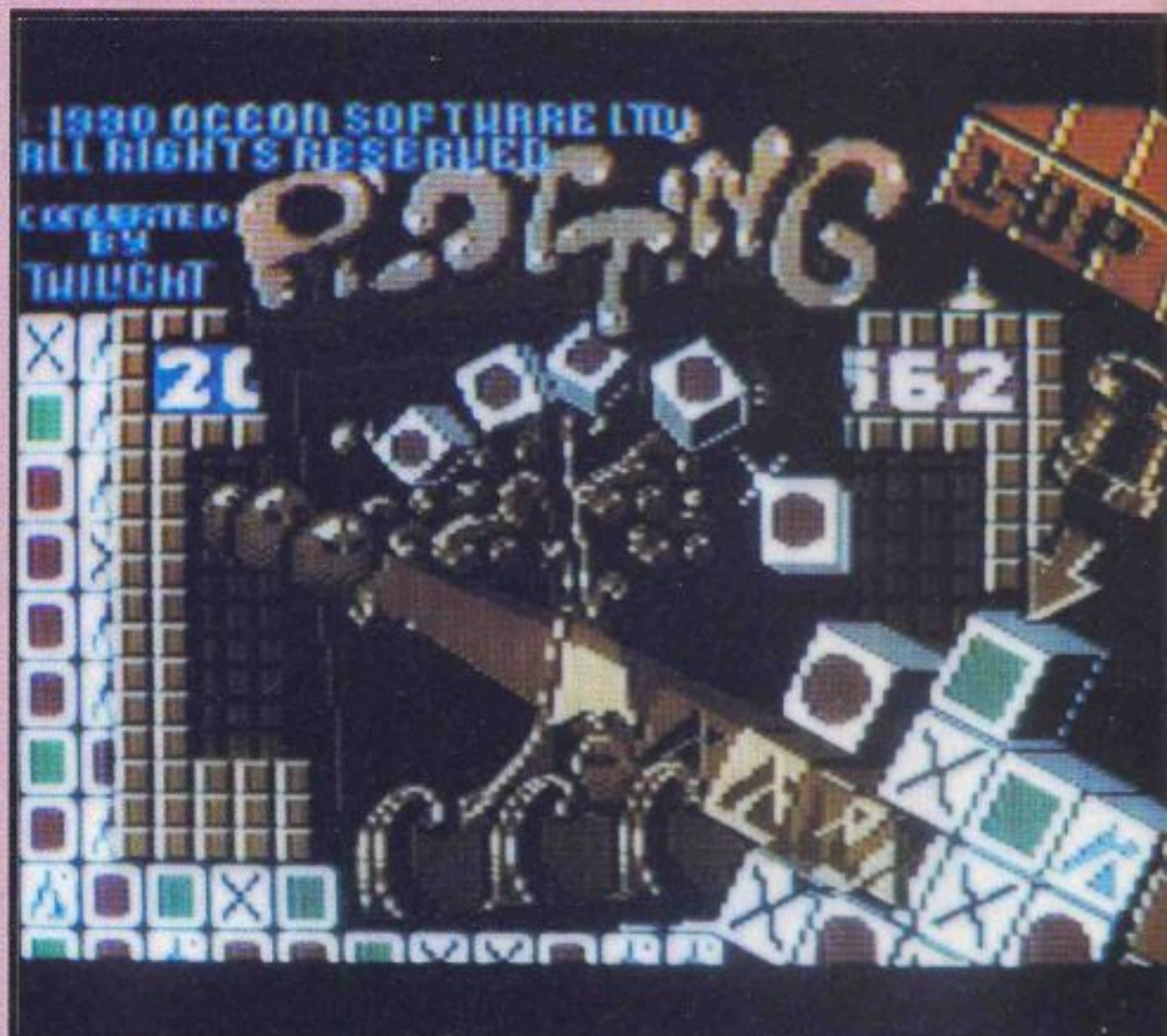
PLOTTING

Signore e signori, ecco a voi il centotrentamilaseicentoquarantasettesimo gioco ispirato dai piastrellisti di tutta Italia. Se con Tetris le piastrelle della cucina scendevano dal cielo, e toccava al povero muratore trasformarle in un muro uniforme, in puzznic era bell'e sufficiente accoppiarle, in Arkanoid era doveroso distruggere il muro creato prima ecc ecc. In Plotting bisogna "spararle" contro altre mattonelle di eguale segno per farne sparire il più alto quantitativo possibile.

Questo gioco è, in pratica, la conversione ufficiale del coin op Taito "Più ignorato da Paolone", visto che proprio non l'ho mai degnato di uno sguardo. Tuttavia so come si gioca grazie ad alcuni amici che non sto adesso qui a nominare, che mi hanno fatto una testa così su "quel bel gioco di Plotting", "Quelle sensuali mattonelle disegnate tutte diversamente di Plotting" e via dicendo. Wow! Vedo che questa recensione procede a meraviglia, meglio che mi dia una svegliata.

Orbendunque, dicevo, nel coin op voi siete un amorfo alieno con due begli occhioni, che stringe tra le "mani" una mattonella, e dovete lanciarla contro un'altra mattonella qualsiasi in mezzo alle tante ammassate nell'angolo inferiore destro dello schermo. Quando la lanciate, questa procederà orizzontalmente fino a che non avrà incontrato un'altra mattonella oppure finché non colpirà il muro.

In quest'ultimo caso cadrà a picco sulla prima disponibile.

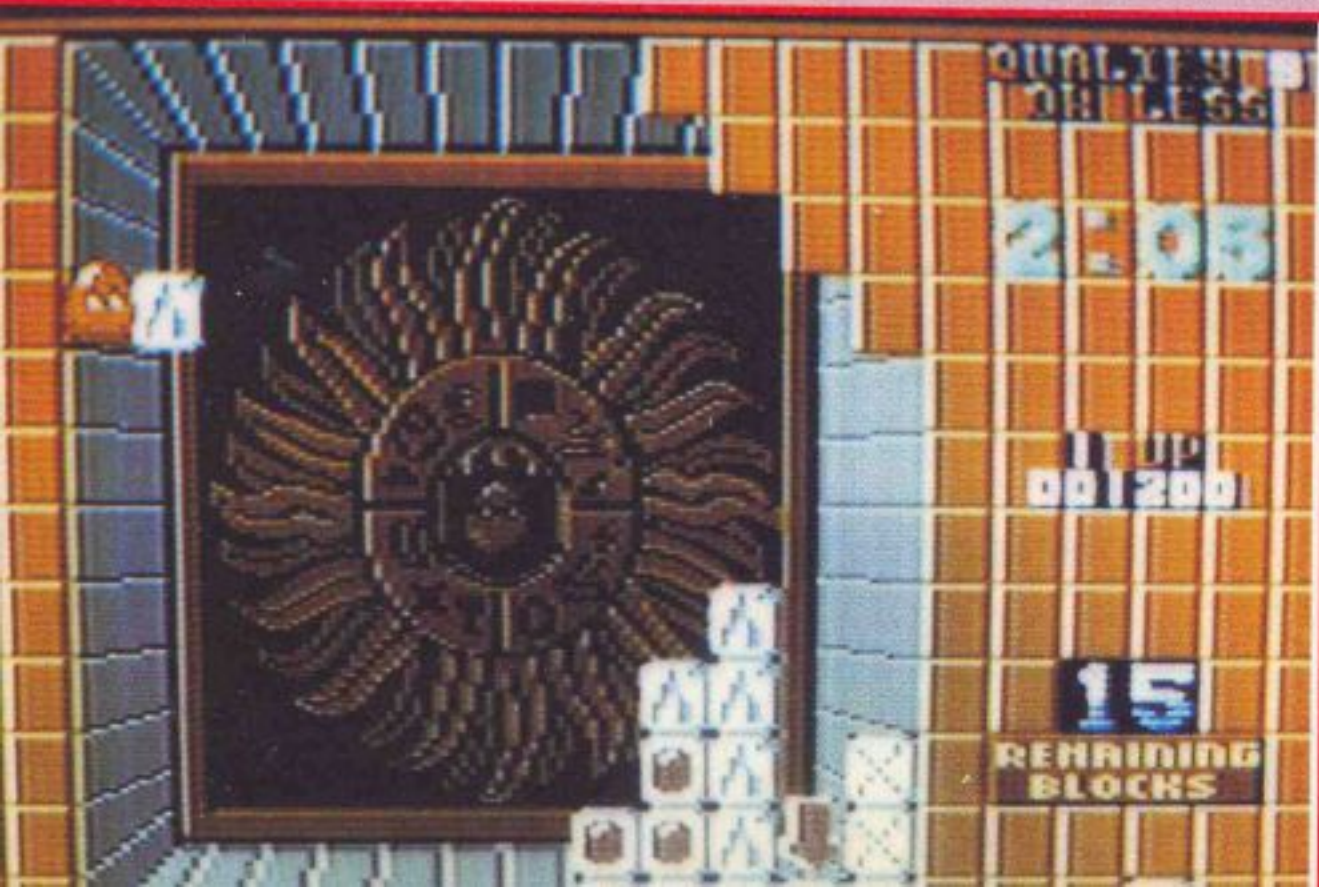
Se si riesce ad ottenere una combinazione (per esempio tre mattonelle dello stesso "segno" in fila), due di queste verranno distrutte, mentre la terza occuperà il posto più lontano da quello originario. Intanto, una mattonella di segno diverso tornerà fra le mani del nostro amico alieno. Una volta distrutte tot mattonelle (dipende dallo stage) in un tot tempo limite (anch'esso legato allo stage che state affrontando) passerete al livello successivo.

Dunque, partiamo dall'inizio, e cioè il coin op originale made in Taito. A differenza di parecchie altre persone, l'ho sempre considerato come il più noioso dei puzzle games (che d'ora in avanti nominerò col termine inglese "puzzler", molto più comodo ed intuitivo) e soprattutto non è mai riuscito a catturarmi come avrebbe dovuto. Tant'è vero che, con o senza ragazze, il mio puzzler preferito è Puzznic e credo che nessuno riuscirà a farmi cambiare idea. La conversione per C64 è puntualmente identica, con tutti i pregi ed i difetti del gioco originale: poca intuitività, poco senso di quello che si sta facendo, e grafica piuttosto cubettosa ed esageratamente "grossa" rispetto l'originale (l'avrei preferita magari monocromatica, ma più precisa: vorrei ricordare che il C64 dispone di un comodo fondale a "fondo esteso", quindi perché non usarlo?) Il sonoro è orribile e nulla mi convincerà a comprarlo. Sarà, ma inizio a sentirmi stufo di tutti questi puzzler, a quando un ottimo shoot'em up alla R-Type?

PRESENTAZIONE 70%
Nulla di particolarmente eccezionale, ma fa il suo effetto
GRAFICA 80%
Definita più che discretamente, non si può dire che non faccia il suo dovere.
SONORO 50%
Semplicemente orrendo.
APPETIBILITA' 80%
I fans del coin op si contano a frotte, e i fans dei puzzler ancora di più.
LONGEVITA' 85%
A meno che non siate Paolone, ci giocherete per molto, moltissimo tempo.
GLOBALE 88%
Davvero una conversione di prim'ordine, complimenti!

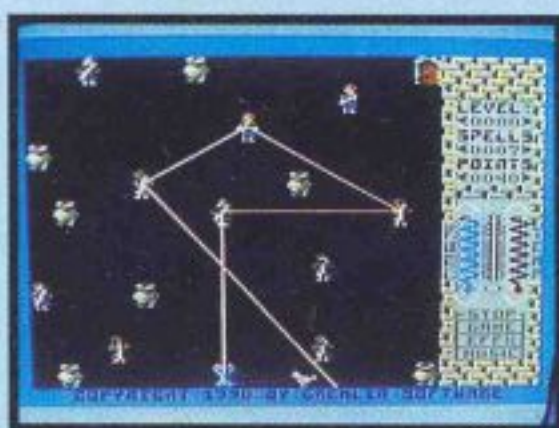
Wow! Plotting su C64 è giocabile quanto il coin-op ed, a dire il vero, mi sembra addirittura MOLTO più giocabile: quello che ho sempre detestato dell'orignale Taito è che i tasselli (e non "mattonelle", come volgarmente li definisce Paolo) sono microscopici, mentre le dimensioni di quelli della versione C64 sono leggermente più ampie e quindi il tutto risulta molto meno confuso. La grafica è definita piuttosto bene (il 64 non è un coin op e neppure un Amiga, ricordiamocelo) mentre il sonoro non mi sembra così malaccio come sostengono gli altri, anzi, mi è piaciuto perché lo ritengo sprizzante abbastanza. Poi, se non siete d'accordo con me e soprattutto se non siete come Paolo, che ha collegato il C64 al videoregistratore, e quest'ultimo allo stereo, potete benissimo abbassare il volume e giocare lo stesso, tanto, in giochi come Plotting a cosa diavolo serve una colonna sonora a cinquanta canali tutta campionata da compact disc?

Se becco Paolo lo strangolo! Come si può affermare che un gioco come Plotting non sia divertente? Io ci ho giocato per tanto di quel tempo che, da quando è giunto in redazione, Stefano ha già cercato più volte di distrarmi dal gioco nelle maniere più assurde: dapprima con la fame (eh, dopo tanto tempo che uno gioca ininterrottamente, sente il bisogno di una merendina!), mettendomi sotto il naso le ultime novità del Mulino Bianco, poi ci ha pensato Alessandro,chiamandomi ad alta voce dal suo ufficio "Hey, JH, vieni un po' a vedere la modella di Playboy del mese!", ma io ho resistito e sono andato avanti a giocare finché Max, reduce dall'ultimo numero di TGM, non ha staccato per sbaglio la spina del C64 commentando "Strano, ho staccato la corrente ma l'Amiga non si spegne!". Ne ho approfittato per smettere di piangere e aggiungere il mio commento che non può che essere positivo. La grafica è buona, il gioco è veloce, tutto è avvincente e non posso fare a meno di consigliarvi di andarlo a comprare. E adesso scusate, ma devo andare a casa a giocare a Plotting.
PS: Se vi tappate le orecchie mentre gioca, è meglio.

Neppure io sono un grande fan della versione arcade di questo gioco, tuttavia non mi sento d'accordo né con Paolo, né con Giancarlo, che si trovano su posizioni decisamente opposte. Io in Plotting vedo semplicemente uno dei tanti Puzzle games usciti negli ultimi anni, che non aggiunge né toglie nulla a quanto abbiamo già visto nei mesi passati. Un voto intorno all'85% mi sembra l'ideale per questo gioco, dalla grafica tutto sommato più che discreta e dall'immensa giocabilità. Lo consiglio soprattutto a coloro che non hanno molti puzzle games a casa e che vogliono ingrandire un po' il loro patrimonio di "strizzacervelli"... Qualche dubbio per tutti gli altri.

Mi è sempre piaciuta la versione da bar di questo gioco, e quindi mi sembra giusto dare il mio "benestare" per questa conversione davvero riuscita. La grafica è nel complesso buona e ben definita, il sonoro non mi sembra nemmeno poi tanto male. Non mi sembra il caso di aggiungere altro, se non di consigliarvi di andarlo a comprare, visto che dalla sua, questo puzzle game ha anche il pregio di essere molto semplice (soprattutto nei primi livelli).

MINDBEN

Ricordate "Deflektor", quello stranissimo puzzle game della Gremlin, in cui lo scopo del gioco era deviare un fascio di luce per distruggere delle celle di energia poste qua e là per lo schermo, il tutto muovendo degli specchi? Bene, in Minbender lo

scopo è praticamente identico. Sullo schermo vi sono numerosi personaggi, a partire da una specie di mago, che è praticamente il "cannone" da cui

parte il fascio luminoso, ad alcuni menestrelli che, muovendo una sorta di scettro, indirizzano il raggio in una delle otto direzioni disponibili. L'azione dei menestrelli può essere coadiuvata da alcuni ingranaggi che possono sbarrare la strada o aprire un varco al nostro raggio, il tutto per "trapassare" (ed inglobare) tutte le sacche piene d'oro e poi raggiungere un portone, che si aprirà solo a schema ultimato. Con l'avanzare dei livelli, oltre che a catturare delle sacche, il nostro fido fascio luminoso ci servirà anche ad accendere alcune lampadine (traduzione: ci saranno pure delle lampadine a cui indirizzare il fascio, altrimenti lo stage non lo passate più NdP), per poi uscire dal portone. Con il procedere del gioco, le strategie per portare a termine un quadro si faranno sempre meno lampanti, ed ogni mossa del giocatore potrà determinare pericolose reazioni a catena che complicheranno non poco la risoluzione di un quadro. A completare il tutto ci penseranno un fascio indiscutibilmente lento, ed un tempo purtroppo limitato. Per deviare il fascio, infine, il giocatore dovrà posizionare un puntatore a forma di uccellino (hem, spero non

una rondine... nd JH) sul personaggio (un menestrello o un ingranaggio) più opportuno. Nel gioco è presente un'opzione per mettere o togliere la musica ed una per reiniziare da capo. Au revoir, mes

E ti pareva! Quando non sanno più che puzzle game inventare, ecco che rispolverano un concetto piuttosto vecchiotto e per altro passato quasi inosservato (non dal sottoscritto, però, he he he!)(guarda che ai suoi tempi, Deflektor era abbastanza famoso - nd JH). Comunque sia, l'idea base di Mindbender è a mio avviso azzeccata ed accattivante. Dovrete davvero impiegarci del tempo, prima di capire come si risolvono i vari livelli, soprattutto quando questi si allontanano dal primo, e non dimenticatevi che il tempo è prezioso visto che è limitato. Il fascio di energia si muove piuttosto lentamente, e questo è un handicap, ma per lo meno, non si può dire che Mindbender sia uguale a tutti gli altri puzzle games usciti da un anno a questa parte. Decisamente consigliato a tutti i fans dei puzzler.

NDER

PRESENTAZIONE 70%
Molto scarna la schermata dei titoli, col puntatore che scende da solo in fondo allo schermo. Per il resto, ci sono numerose opzioni sia in questa sede, sia durante il gioco, che risulta abbastanza lampante nel suo concetto di base.

GRAFICA 64%
Molto semplicistica, e comunque credo che i colori siano stati messi lì da uno che, coi soldi ricavati dalla vendita del programma, desideri comprare una TV a colori.

SONORO 70%
A volte scoppiettante, a volte moscio.

APPETIBILITA' 69%
Chi ha già "Deflektor" ne può fare tranquillamente a meno, ma tutti gli altri, specialmente se patiti di puzzle games, possono farci un serio pensierino.

LONGEVITA' 90%
Vi assicuro che se ci mettete le mani sopra, e vi piace, non lo mollerete fino ad averlo completato

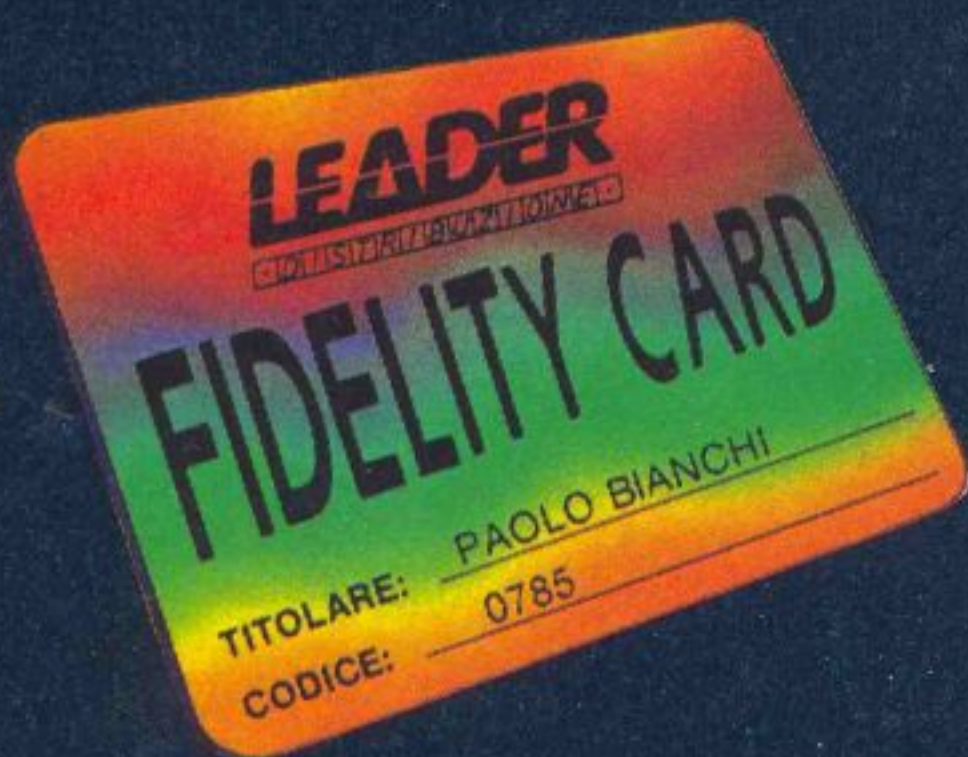
GLOBALE 78%
Un gioco decisamente interessante, dal concetto semplice ed accattivante, rovinato però da una grafica sommaria.

Mindbender è, senza troppi preamboli, un gioco molto carino, ma decisamente ispirato ad un vecchio classico come Deflektor, anche se molto (troppo) più facile. Se fossi anch'io un caporedattore mascherato, penso che avrei fatto un assalto alla sede della Gremlin per convincerli a non scopiazzare le idee già sfruttate. Tuttavia, anche Deflektor era della Gremlin, ed allora, cosa dovrei fare? Un attacco alla sede per convincerli a fare qualcosa di nuovo?

amis, la review c'est faite! (non ho la minima idea di quante cavolate possa aver scritto nella frase che precede, ma cercate di comprendermi, è dai tempi, per altro lontanissimi, delle scuole medie che non vedo più una parola francese! NdP).

ALIEN STORM™

... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

* Offerta valida fino al 30/11/91

Sconto **10%** * ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

CADARIO

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vittorio Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

MOLISE:
TERMOLI (CB) - COMPUTER SHOP Via F. d'Ovidio 17

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 12
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - I.T.I. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CEREGNANO (RO) - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via C. Colombo 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

DOMARK, per C64 L.19.900/25.900 (cass./disco)

RUGBY THE WORLD CUP

Ahhh, che luce abbagliante! Presto, i miei occhiali da sole!! Oh, finalmente! Scusatemi, ma non mi era mai capitato di vedere una cassetta giallo fluorescente! Ma cosa c'è scritto? Non si legge niente!!

Ok, ok, forse ho esagerato un po', ma non è facile leggere delle scritte verdi sul giallo fluorescente!

Beh, tralasciamo queste sciocchezzuole e passiamo all'analisi del gioco in questione: Well (tipica espressione di Dylan Dog) di che cosa tratterà RTWC? Va bene, visto che nessuno di voi ci arriva vi rivelerò questo segreto: si tratta di un gioco di rugby. E cos'è il rugby? Ma non è possibile che non sappiate neanche questo! Va bene, va bene, dal momento che sono molto buono, ve lo spiegherò io. Il rugby è uno di quegli sport che nascono per caso: si dà infatti il caso che,durante una partita di calcio, un giovane studente si sia confuso ed abbia raccolto il pallone con le mani. A questo punto, tutti i giocatori, essendo rimasti colpiti da questa tecnica di gioco, iniziarono a fare altrettanto. E cosa successe poi? Ma è ovvio, un bel mischione! Questo fu quello che accadde nella prima metà del nostro secolo nell'università di Rugby. I nostri cari amici inglesi, sentendo la mancanza di queste belle risse nelle normali partite di calcio, decisero che sarebbe nato un nuovo tipo di sport un po' più violento. Come nome si scelse quello dell'università nella quale si era giocato per la prima volta (Rugby, appunto, NdD).

In seguito nacque la Rugby Football Union, una grande organizzazione che organizza ogni anno tutti gli incontri.

Dopo questo successo sarebbe stata inevitabile, prima o poi, un'apparizione di questo sport anche su monitor.

Ma ora parliamo un po' più dettagliatamente del gioco vero e proprio: uff, che barba, mi tocca sempre dire le stesse cose! Allora, come al solito, potrete scegliere se partecipare ad una partita singola o iscrivervi al torneo. In quest'ultimo prendono parte alle partite sedici differenti squadre, divise in quattro gironi.

Inoltre potrete giocare anche in due contempora-

neamente (ci mancherebbe altro!).

Il gioco ha una visuale dall'alto, ed alla vostra sinistra troverete anche un piccolo riquadro, in cui è rappresentato tutto il campo ed in cui i piccoli puntini sono i giocatori (non che gli sprite siano molto più grandi).

In parole povere è come se giocaste ad una specie di Microprose Soccer in miniatura. Quando siete in possesso di palla potrete effettuare i passaggi in tutte le direzioni, ma dovete farlo molto rapidamente, dal momento che gli avversari non aspettano che una vostra esitazione per saccarvi.

Per quanto riguardano i placcaggi valgono le stesse regole del football americano e cioè se venite placcati in una certa parte del campo, è proprio da lì che ricomincerete. Se riuscirete a raggiungere la meta, ovviamente, guadagnerete dei punti. Ancora più ovvio è il fatto che, se avete più punti dell'avversario, vincerete la partita.

Se non l'avete è necessario che intercettiate il giocatore avversario che possiede la palla. Da questa azione nascerà un bel mischione, in cui smanettando, si otterrà il possesso della palla.

Non sono molto soddisfatto del lavoro svolto dai programmatori della Domark. RTWC è un giochino discreto come tanti altri, che non ha niente per prevalere sugli altri. Gli effetti sonori non sono nulla di speciale, una sufficienza scarsa, la colonna introduttiva è discreta, ma la cosa che mi ha fatto più arrabbiare è la grafica: ditemi un po', come deve essere la palla? Ma è ovvio, tutti lo sanno, è ovale, e allora perché nel gioco sembra rotonda? Inoltre gli sprite, pur essendo molto minuti, non sono per niente ben definiti, anzi direi proprio cubettosi. La giocabilità è forse l'aspetto che potrebbe salvare un po' questo gioco: né bene né male, ma gli amanti di giochi sportivi potrebbero apprezzarlo. Quindi se fate parte di questa cerchia di videogiocatori potete anche comprarlo, ma tenete presente quello che vi ho detto. Per quanto riguarda gli altri è meglio che lasciate stare.

PRESENTAZIONE 70%
Né bene né male.
GRAFICA 60%
Abbastanza orribile e confusa, almeno dal mio punto di vista.
SONORO 70%
Nothing interesting.
APPETIBILITA' 74%
Iniziare a giocare non è poi così difficile.
LONGEVITA' 70%
Purtroppo non tutti saranno così coreacei da andare avanti.
GLOBALE 73%
Se non avete ancora le idee chiare rileggetevi il mio commento, se invece avete già deciso di comprarlo, non aspettatevi troppo da questo gioco.

A BIT OF

"Evviva, ho finalmente trovato la mia Bastard +2, con un bonus di 2 sulla thaco dello scudo posso sconfiggere quei Gargoyle, passare di livello e forse entro tre o quattro mesi finire il gioco". Se sentite parlare così il vostro amico che si vantava di finire uno shoot 'em up in due o tre giorni, non preoccupatevi, non è improvvisamente diventato un demente, è semplicemente stato colto dalla RPG-mania.
I Role Playing Game per computer hanno origine da tutti quei giochi di società (conosciuti come giochi di ruolo) che imperversano ormai da anni, e hanno un concetto assai diverso da qualsiasi altro gioco per computer, diverso perfino dai loro progenitori cartacei.
Denominatore comune, fulcro e probabilmente segreto del successo del RPG è il personaggio, quello che ogni giocatore crea e impersona durante la partita. Un personaggio che viene curato e coccolato, è lui che lo accompagna in ogni avventura, cresce, vive e impara portando in questa sua sorta di alter ego l'esperienza ed il segno di ogni singola avventura, una spada, la pergamena di un incantesimo o il prezioso flauto di un bardo.
Grande parte del loro successo la devono al tipo di ambientazione fantasy in cui sono nati (anche se i primi RPG famosi erano di ambientazione fantascientifica), uno scenario ideale in cui ambientare lotte tra coraggiosi gruppi di avventurieri e mostri polimorfi, draghi, maghi, zombie e altre amenità del genere. Ma per giocare a un RPG è necessaria una particolare attitudine alla pazienza di un lavoro certosino. E' per questo che esistono due classi di persone (divisione prettamente RPG-ista), quelle che odiano in maniera totale gli RPG, e quelli che invece riescono a immedesimarsi e gioire di ogni progresso del proprio personaggio in un'avventura. Se non avete mai provato non posso che invitarvi di cuore a tentare, soprattutto se vi interessa particolarmente il genere fantasy.

IL PERSONAGGIO

Ad aiutare il giocatore a interpretare con coerenza e realismo il suo ruolo ci sono tutta una serie di parametri che caratterizzano il personaggio. Bisogna sceglierne anzitutto la razza, retaggio questo ereditato dalla variegata popolazione dei romanzi fantasy. Si possono scegliere i versatili umani, elfi (creature dei boschi ed ottimi arcieri), nani (burbere creature dalla forza straordinaria), vivaci e irrefrenabili halfling, e altri ancora. Poi la loro professione, cosa hanno intenzione di fare nella vita, se dedicarsi alle armi come i guerrieri, i paladini, i ranger, etc o alle arti mistiche come i maghi si dedicano ai loro incantesimi o i chierici si dedicano alla preghiera dei loro dei per ottenerne protezione. Le caratteristiche fisiche vengono infine definite da una serie di attributi. Quelli più comuni sono forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione e carisma; così viene tradotto in cifre tutto il vostro personaggio. Un mago avrà bisogno quindi di intelligenza per arrivare a conoscere tutti i segreti delle arti magiche, un chierico di saggezza, un guerriero di forza e un ladro di velocità e destrezza.
Una volta generato il personaggio (di solito si tratta di più personaggi, un variegato gruppo di maghi e guerrieri) e equipaggiato di armi, incantesimi, torce e razioni si può partire per l'avventura. A seconda del gioco la vicenda conterrà un certo numero di rompicapo da risolvere e tesori da scoprire, e per ognuno di essi innumerevoli combattimenti, in cui i vari personaggi, a turno, dovranno misurare la loro abilità nella magia o la potenza delle loro armi con quella del nemico.
Per ogni combattimento,

per ogni scoperta rilevante o indovinello risolto, il personaggio acquisirà una certa quantità di punti esperienza. Una volta raggiunto un certo numero di punti, il personaggio passerà di livello e questa esperienza sarà praticamente tradotta in una maggiore resistenza fisica, maggiore abilità nel maneggiare le armi o nuovi e più potenti incantesimi.

I GIOCHI

Se trascuriamo quella che è la parte più divertente dei giochi di società - la varietà delle situazioni, l'improvvisazione, l'immedesimazione con il personaggio - le innumerevoli regole dei combattimenti, le tabelle dei personaggi, gli incantesimi, i calcoli sono l'ideale per essere rapidamente svolti da un computer, questo il motivo principale del successo di un genere che ha visto gli albori su macchine storiche come l'Apple, il VCS e in pezzi storici come la storica serie di Apshai, Phantasie o i primi Ultima. I RPG che al momento vanno per la maggiore sugli 8 bit sono fondamentalmente due.

- SSI - I giochi della SSI (vedi Gateway to the Savage Frontier) sono nati come conversione ufficiale per computer del padre dei giochi di ruolo da tavolo, D& D. Tra i numerosi estimatori di questa serie, caratterizzata tra l'altro da una grande immediatezza e semplicità di gioco al contrario di molti altri vecchi RPG, ci sono quindi molti giocatori di AD& D che hanno potuto ritrovare così tutte le regole ufficiali, le classi di personaggi e i mostri del loro gioco di ruolo preferito. Quella di Pool of Radiance, a ben vedere, è una conversione fin troppo perfetta di AD& D, infatti nell'impossibilità di riprodurre la varietà di un'avventura da tavolo si è preferito sopprimerla del tutto: il giocatore, pur potendo girare liberamente sul territorio, viene bene o male vincolato da una storia che si sviluppa nel gioco, senza grosse possibilità di influire sul suo svolgimento. Proprio per questa sua relativa semplicità (restare bloccati in Gateway è praticamente impossibile), oltre che per la validità delle fasi di combattimento e la comodità di utilizzo, consiglio questo genere al giocatore che non voglia impegnarsi troppo privilegiando l'azione (anche se può sembrare una cosa ridicola, detta per un RPG)

- Ultima - Un mito. Gli ultimi esemplari della serie sono quanto di più simile ad una simulazione di mondo reale (o meglio fantastico) si possa trovare su computer. In Ultima VI vive l'intero mondo di Britannia. Ci sono centinaia di personaggi che si alzano, lavorano, mangiano, con cui si può dialogare, tutto nella più assoluta libertà d'azione. La storia è molto più complessa e articolata, non è limitata e costretta nei binari di uno svolgimento sequenziale.

E' avvincente e nel complesso molto più impegnativa di un RPG come Gateway, c'è molto da pensare, non solo da fare, e i combattimenti non sono che una parte del gioco. Un'esperienza di gioco dalle proporzioni (fin troppo) epiche.

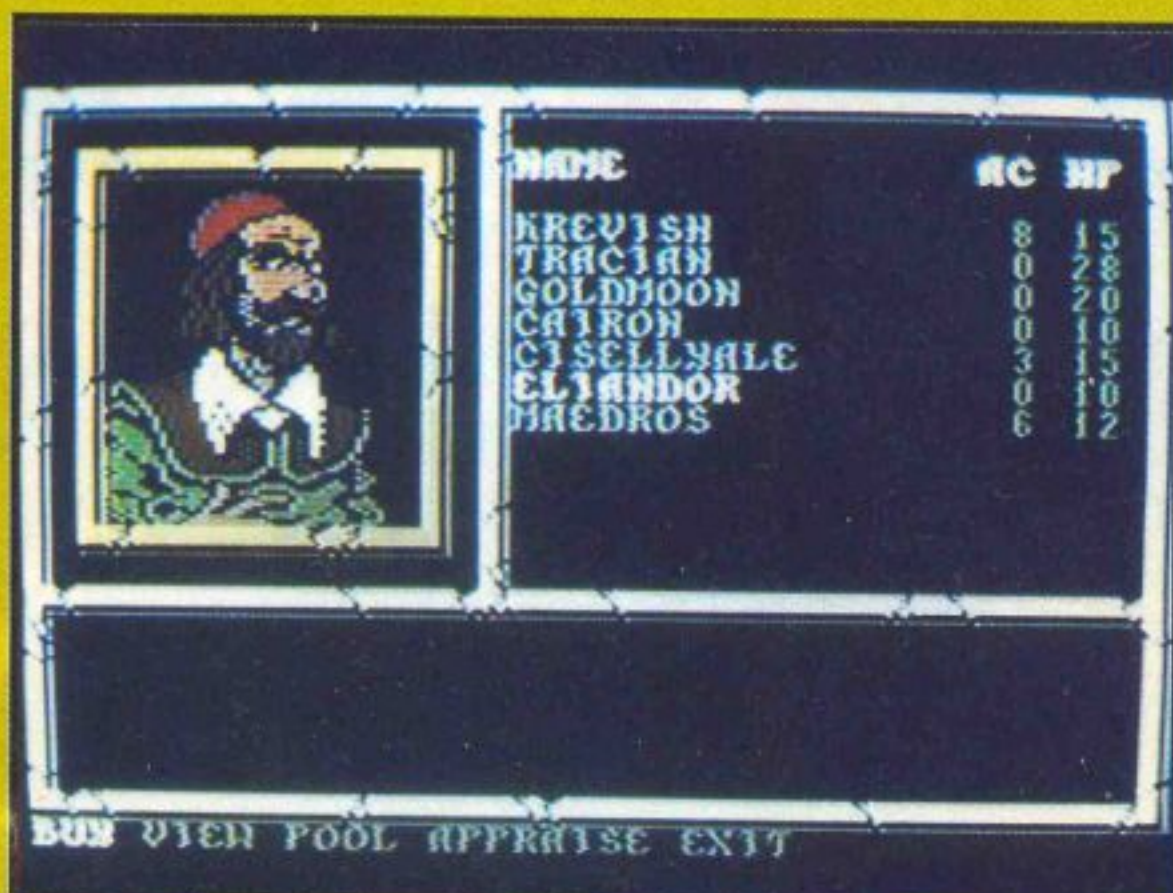
C'è poi un certo numero di outsiders, alcuni vecchiotti, altri un po' meno, che mediano tra i due con risultati non certo eccelsi. Come la serie Might & Magic, immensa ma fin troppo convenzionale come svolgimento, o Knights of Legend, abbastanza pesante anche se mi piaceva il pur elaborato sistema di combattimenti, e altre ancora. Oppure come gli RPG di ambientazione fantascientifica, come Buck Rogers della SSI, troppo simile a tutti gli altri prodotti SSI purtroppo, o il vecchio Wastelands. C'è infine una serie di giochi che non possono definirsi strettamente degli RPG, come Tangled Tales o Times of Lore (entrambi della Origin) il primo a metà tra un'avventura testuale e un RPG, il secondo una mezza avventura dinamica, un po' sullo stile giapponese, in cui il personaggio vine guidato direttamente da joystick. Quello che manca purtroppo su 8 bit è il terzo grosso filone degli RPG, quello di Dungeon Master; dell'affascinante esplorazione di segrete, con la sua gestione tutta in tempo reale, tutto quello che si può trovare nel genere su 64 è a livello di Bloodwich, davvero un peccato.

FANTASY

GATEWAY
TO THE SAVAGE FRONTIER

E dire che avevo anche parlato chiaramente al signor SSI. Qualche mese fa, quando mi pregò di consigliarlo riguardo all'evoluzione futura della sua linea di giochi gli dissi: "Caro Luigi", che chiamo ormai così confidenzialmente, "sei arrivato alla frutta".

Facendo qualche rapido calcolo sono ormai cinque i RPG nati dal primo grande padre fondatore Pool of Radiance. La serie aveva e ha tutt'ora una invidiabile giocabilità, semplicità di controllo e soprattutto segue le regole ufficiali di AD& D. Anzi segue addirittura la stessa filosofia: una volta fatto il gioco è sufficiente uscire con qualche scenario ogni tanto e spacciarlo come gioco nuovo. Dopo Pool of Radiance, infatti, ben poco è cambiato in questi RPG, solo le due serie della Dragonlance e dei Forgotten Realms si differenziano leggermente e le puntate successive avrebbero potuto essere tranquillamente vendute come dischi scenario. In questa idea c'è però un difetto, un RPG su computer non ha certo la duttilità, la varietà di situazioni di un RPG vero, e quello che vuole un giocatore è la sorpresa di trovarsi di fronte a qualcosa di nuovo. Ormai alla SSI hanno perfino esaurito i nuovi mostri, né possono avanzare con i livelli degli incantesimi, incompatibili con il loro tipo di gioco, allora che fare se non uscire con un nuovo scenario (Savage Frontier), purtroppo virtualmente identico ai giochi precedenti?

Anche la storia suona come già sentita. Vi trovate per l'ennesima volta storditi e derubati di tutti i vostri averi: tutto è da ricominciare dall'inizio ma ho come l'impressione che le occasioni di farsi valere nelle terre della Savage Frontier non mancheranno. Scure nubi si stanno addensando sul vostro futuro, nubi una volta tanto non solo figurative, ma formate dalla polvere sollevata dalle migliaia di Orchi che, sempre più nu-

A. A. A. SOLUZIONE VENDESI

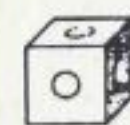
Sono naturalmente già in vendita libri di trucchi sul gioco.
Aargh, non lo sopporto! Non è possibile che la SSI (ma anche la Sierra non scherza) pubblicizzi sul retro del manuale il suo libro di hint book (sembra che abbia fatto il gioco solo per vendere il libro): sfata il mito della soluzione duramente conquistata dai giocatori.

Fatemi il piacere, andate a rileggervi su qualche vecchio Zzap! Il commento riguardante Secret of the Silver Blades o Curse of the Azure Bonds, questo primo episodio della neonata serie "Savage Frontier" è virtualmente identico. Il codice non è stato praticamente modificato, mentre la grafica mi è sembrata addirittura meno curata (a parte gli sprite dei personaggi nei combattimenti che non sono assolutamente cambiati). La sceneggiatura sembra lunga e interessante (i dischetti sono questa volta quattro, sempre eccellente la distribuzione dei file che minimizza i caricamenti), anche se alquanto convenzionale. Per questione di preferenze personali comunque, l'unica serie che giocherei ancora a fondo è quella della Dragonlance.
Lo consiglio comunque a quelli che non hanno mai giocato alle precedenti puntate, scopriranno così uno dei migliori RPG ancora in circolazione per C64.

PRESENTAZIONE 89%
Confezione adeguata anche se il manuale è solo in inglese. Ottima interfaccia utente.
GRAFICA 78%
Sono stati riciclati gli stessi sprite e gli stessi fondali delle precedenti serie. I ritratti di alcuni personaggi e le schermate mi sembrano addirittura meno curati del solito.
SONORO 75%
Musica passabile nell'introduzione. Idem per gli effetti sonori durante il gioco.
APPETIBILITA' 70%
E' probabile che al sesto episodio gli ex giocatori delle precedenti serie si siano ormai stancati.
LONGEVITA' 88%
Anche se non altrettanto interessante, questa avventura non si prospetta certo breve quanto Champions of Krynn.
GLOBALE 82%
Un ottimo RPG, semplice e completo, ottimo per il principiante.

IN QUESTO EPISODIO...

I personaggi partono tutti dal primo o secondo livello, maghi e chierici possono al massimo arrivare al terzo livello di incantesimi (il solito paio di fireball, chi ha orecchie per intendere...), mentre tra i mostriciattoli vari si segnalano draghi, basilischi, efreet, giganti, meduse, salamandre, etc. Essendo quella di Savage Frontier una nuova serie mi sembra inutile dire che non è possibile trasportare personaggi dalle serie precedenti .

merosi, calano a razziare le terre del nord. Armati delle migliori intenzioni vi mettete in marcia verso nesme, ancora una volta a caccia dei malvagi Chierici di Bane. Riuscite finalmente a trovarli e a devastare l'intera organizzazione solo per scoprire che, una volta tanto, quei dannati Chierici stavano facendo qualcosa di buono. Stavano tentando di fermare l'invasione dai deserti del nord-est di una quantità di polimorfe creature con tanto di cattivone in testa, troppo cattivo perfino per i Chierici di Bane, inutile specificare a chi toccherà adesso riparare a tutto questo: decisamente questa mattina avreste fatto meglio a restarvene a letto! Ricordiamo brevemente le caratteristiche del gioco. La visuale é una soggettiva tridimensionale per la maggior parte del gioco, all'interno delle città e nei dungeon, mentre per spostarsi da una città all'altra si utilizza una mappa della regione in cui è ambientato l'episodio, con visuale dall'alto. Tra le opzioni che hanno reso questa serie famosa ricordiamo l'automapping, la gestione completamente da joystick e il comodo menu di Encamp. Qui potete effettuare una gestione una particolareggiata dei personaggi e soprattutto disponete di un comodissimo sistema di memorizzazione degli incantesimi: é sufficiente stabilire una volta quali incantesimi si desidera memorizzare e questi verranno rigenerati ogni qualvolta vi accamperete. Nei combattimenti la prospettiva è isometrica, ogni giocatore può agire a turno secondo le sue capacità e si riescono a sviluppare delle tattiche di combattimento abbastanza elaborate, con un ottimo (secondo me) equilibrio tra semplicità e strategia.

THE MAGI

"Il territorio di Deruvia è in grave pericolo. Un mini-esercito deve essere formato. I volontari si presentino al castello."

Questo è il volantino che i messi reali stanno affiggendo per tutto il reame, e Lukas era nascosto nell'ombra quando vide un uomo in abiti talari che fissava il disperato appello sull'albero. Lo lesse alle prime luci dell'alba, e subito dopo vide degli orchi strapparlo e farlo a brandelli.

Lukas era perfettamente cosciente della condizione del reame. Deruvia non era più il reame felice di un tempo, dominio dei figli della luce. Orchi e wolvinga percorrono il territori a loro piacere e, anche se i figli della luce sono al sicuro nelle proprie città, il bando testimonia che il consiglio reale è alle strette e cerca di reagire per evitare la disfatta. Ma come può sperare il re di radunare un esercito tramite dei bandi che resistono meno di una notte, prima di venire distrutti?

Lukas tocca la fibbia della propria cintura, unico ricordo di un padre che non ha mai conosciuto, e capì che non poteva sottrarsi al proprio dovere nei confronti del reame. I suoi anni al servizio della foresta erano finiti. La sua nuova destinazione era, adesso, quel castello che così spesso aveva osservato da lontano ma che non aveva mai avvicinato. Lo splendore del castello era superiore a tutte le sue aspettative, le altissime torri, gli intricati corridoi, le fontane di marmo... ma non riusciva a meravigliarsi di tanto splendore, era come se un velo sbiadito si fosse adagiato sulle anime di tutti gli abitanti. Gli avvisi sparsi per il reame avevano fatto il loro lavoro, dopotutto.: molti eroi di Deruvia aveva risposto all'appello del sovrano, ma tutti sembravano avvertire che non si trattava di una missione gloriosa. Era un tentativo disperato, un sacrificio che i figli della luce offrivano alla potenza delle tenebre.

Perché erano lì? Il comandante Grolf, che li accompagnò ai propri alloggi, non lo disse. I servi che li accudivano, non ne avevano la minima idea. Il maestro di spada ed il mago di corte allenavano ogni giorno gli eroi al combattimento, ma senza spiegar loro perché. Lukas si sentiva incredibilmente frustrato, attorno a lui non riusciva a vedere nulla che potesse suggerire un per-

C CANDLE

PRESENTAZIONE 80%
Molto ben fatto il manuale, con il mago di corte che vi spiega l'utilizzo degli incantesimi e gli altri personaggi del castello che vi danno ragguagli su tutti le altre specifiche del gioco.

GRAFICA 76%
Molto piatta, anche se molto colorata. Negli standard dei giochi di ruolo.

APPETIBILITA' 80%
Non ha un bel nome dietro, ma l'atmosfera generata dal manuale vi invoglierà a giocare. L'interfaccia standard vi renderà il tutto molto più facile.

LONGEVITA' 84%
Tanto cammino da fare, tanti enigmi da risolvere, tanti avversari da massacrare. Caspita, questo gioco è tanto!

GLOBALE 80%
Bello, bello, bello. Speriamo di chiudere presto questo benedetto numero, così potrò ricominciare a giocarlo.

ché all'appello. Solo un'altro interrogativo si pose: perché erano stati chiamati anche gli halflings? Certo, sono gente docile, ottimi compagni di avventura e buoni amici, ma come potrebbero rendersi utili nell'opposizione alla potenza delle tenebre? Batterle a dadi?
Per il momento era proprio ciò che stavano facendo con delle guardie e con, addirittura, il primo consigliere reale. Ma cosa stanno dicendo? Cosa? Le 44 guardie della candela magica sono scomparse?!?!
Il regno di Deruvia è veramente in pericolo!
Lukas sentì i brividi scorrergli lungo la schiena. Sfiorò nuovamente la fibbia che il padre gli lasciò, non era magica, non poteva preoccupare gli avversari più di un sasso, ma lui sentiva che, in qualche modo, quella fibbia lo proteggeva dal velo opaco che aleggiava sugli altri. Quale era il potere di quella fibbia? Forse gli dava solo coraggio, speranza. Forse era abbastanza.
Questa bella introduzione serve solo a farvi capire quanto il manuale sia ben fatto e quanto tutto il gioco sia intriso di una pesante atmosfera. Il gioco in sé è molto ben fatto. Forse ricorda un po' Ultima terzo, ma non lo si può certo considerare uno svantaggio. Per il resto non c'è molto da dire, l'azione di gioco è abbastanza classica, ma gli enigmi sono strutturati molto bene. Il fatto che si possano reclutare i propri compagni scegliendoli da una vasta rosa di pretendenti rende necessario utilizzare stili di gioco differenti a seconda delle scelte fatte in precedenza e la enorme mappa del paesaggio garantisce una discreta longevità. Secondo me è molto bello, se lo mancate potrete consolarvi solo con Ultima VI.

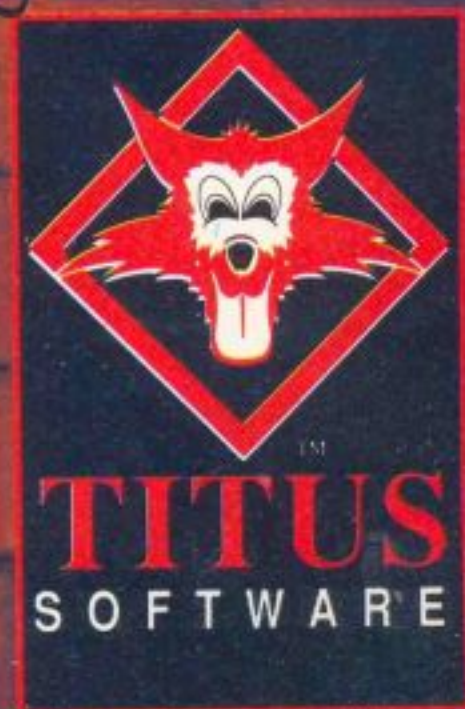
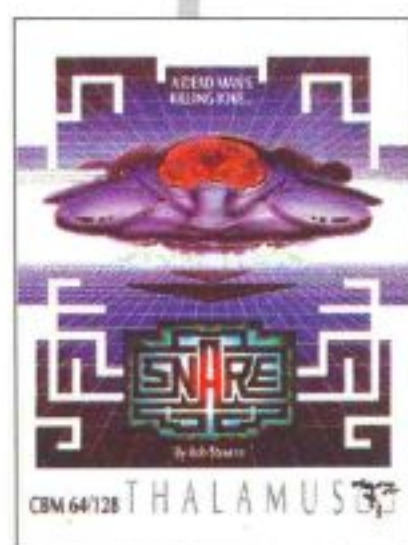
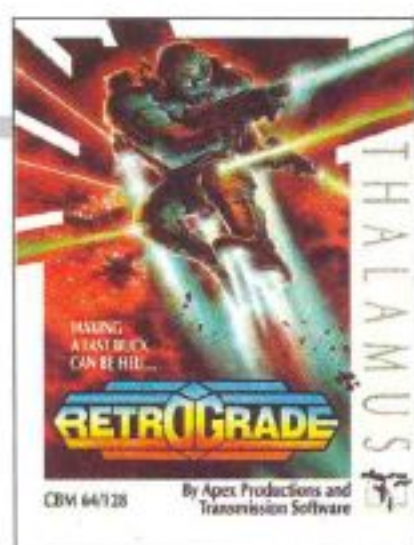
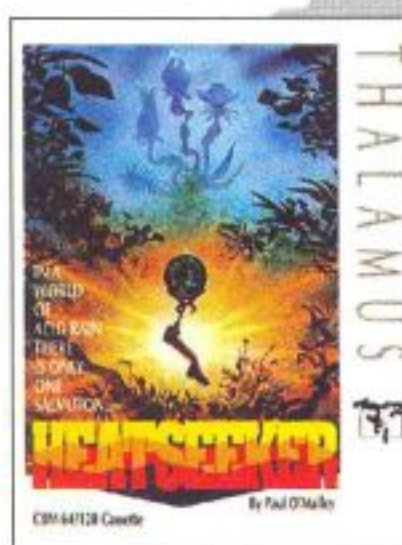
CK'N'ROLL STA PER AVERE INIZIO...

BROTHERS

- JAKE E ELWOOD, I VERI BLUES BROTHERS
- COLONNA SONORA ORIGINALE
- 1 O 2 GIOCATORI SIMULTANEAMENTE
- PIU' DI 300 SCHERMATE SU 6 LIVELLI DIVERSI
- SCROLLING MULTIDIREZIONALE

COMMODORE C64
IBM PC
AMIGA

LEADER
DISTRIBUZIONE

E I BLUES.

KEYS TO MARAMON

Ecco un gioco pensato principalmente per i principianti del genere RPG. La prima cosa che salta immediatamente all'occhio riguarda le ridotte dimensioni della documentazione all'interno della scatola. Solitamente si trovano due (o più) manuali, un foglio di riferimento rapido alla tastiera, un fascicolo con un diario che introduce il giocatore nello svolgimento della trama, e un numero variabile di mappe e "gadget" di varia fattura. In KTM, no. Molto è lasciato alla pazienza e all'esperienza che il giocatore aquisterà procedendo nel gioco (il che non è completamente sbagliato), ma avrei preferito che spiegassero bene almeno tutte le caratteristiche della interfaccia utente.

Comunque, tralasciamo le quisquilie e dedichiamoci al gioco vero e proprio.

In KTM impersoniamo un singolo personaggio, selezionabile da una rosa di quattro: il cacciatore, Mister Blacksmith, l'apprendista, o la damigiana di corte. Ogni personaggio ha le proprie statistiche riguardanti le quattro attività di base: velocità (che indica quanto velocemente siete in grado di muovervi e reagire), destrezza (che indica la possibilità di assestare un "critical hit", ovvero un colpo mortale), forza (che indica la quantità di danno inferta ad un avversario in caso di colpo non mortale) e gli "hit point" (che indicano quanti danni può subire il vostro personaggio prima di dipartire).

Ovviamente oltre agli eroi, c'è una missione da compiere. La vostra è quella di difendere la città di Maramon dai saccheggi che subisce ogni giorno, al calare del sole. Il successo finale lo si ottiene ripulendo tutte le catacombe che corrono sotto la superficie della città, e confrontandosi con il gran capo delle forza oscure. Un ruolo essenziale è giocato dalle chiavi. Avete infatti bisogno di una chiave per potere accedere ad ogni catacomba, e le chiavi sono disseminate per le catacombe stesse. Tutte tranne una, che è la chiave che possedete all'inizio del gioco. Più andate avanti nel gioco, più varranno le chiavi che raccoglierete (in quanto saranno forgiate di materiali via via più preziosi), meno le potrete vendere perché vi serviranno ad aprire le catacombe successive. Quando arriverete dal cattivone finale, avrete bisogno di un tir per portarvi dietro il megamazzo di chiavi.

Altro ruolo importante è giocato dai punti esperienza, perché ogni 1000 punti potrete avere accesso alla biblioteca della città in cui vi trovate, e potrete consultare i libri magici che vi permetteranno di incrementare le statistiche riguardanti un particolare attributo.

Concludendo, Key to Maramon è una avventura che annoierà certamente i giocatori veterani, ma che rappresenta un ottimo punto d'entrata nel mondo dei giochi di ruolo per chi volesse avvicinarsi al genere da neofita.

PRESENTAZIONE 70%
Abbastanza comoda l'interfaccia utente, ma la documentazione è scarsuccia.

GRAFICA 70%
Abbastanza colorata la mappa, ma il resto è piuttosto funzionale.

SONORO 70%
Musiche d'atmosfera nello schermo dei titoli, nel gioco non c'è nulla degno di nota.

APPETIBILITA' 70%
Dipende molto dalla vostra esperienza nel campo. I principianti lo troveranno interessante, i veterani molto meno.

LONGEVITA' 70%
Rileggetevi la voce riguardante l'appetibilità.

GLOBALE 70%
Key to Maramon, una qualità costante nella pagella.

Starbyte per Commodore 64, solo disco L.

RINGS OF MEDUSA

Medusa, la regina dei demoni, ha deposto il re Cirion dal proprio trono. Per scoraggiarne un eventuale ritorno ne ha ucciso gli amici e lo ha mandato in esilio, ma ciò non bastò a fare in modo che l'ex reggente lasciasse la propria gente nelle grinfie della oscura signora.

Cirion ha tutta l'intenzione di riconquistare quello che, una volta, era il suo regno, ma per farlo deve rintracciare i cinque anelli che gli permetteranno di evocare Medusa alla sua presenza per costringerla al duello finale.

Rings of Medusa è, essenzialmente, un gioco di ruolo basato sul commercio. Inizialmente dovrete sviluppare una fiorente rete di scambi per riempire un po' i vostri forzieri, e poi assoldare eserciti per sostenere i piani di riconquista che vi eravate prefissi. Se siete, però, di animo sensibile e preferite rinunciare alla vendetta nei confronti dell'usurpatrice, potete sempre investire il vostro denaro in ricerche minerarie che, se daranno esito positivo, contribuiranno a rimpinguare le vostre sostanze, garantendovi una vecchiaia felice.

Il commercio implica continui viaggi tra le varie città che compongono il continente di gioco e potrete usare sia navi che carri come mezzo di trasporto per voi e le vostre merci. Sfortunatamente, i carichi di merce non scortati da un discreto drappello di soldati hanno la spiacevole tendenza a cadere preda di assalti da parte di banditi lungo il tragitto, con conseguente perdita dell'utile relativo.

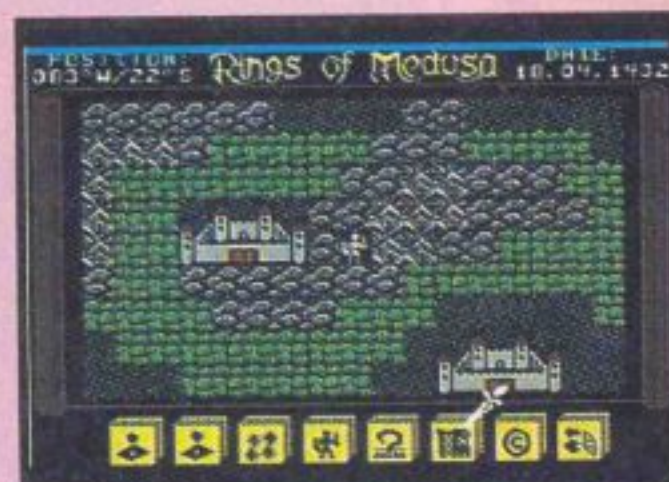
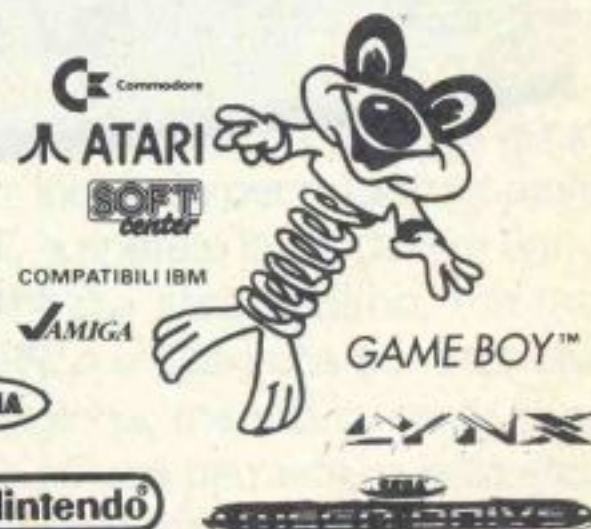
Molte città sono sotto il controllo di Medusa, e riuscire ad organizzare un esercito abbastanza potente da dar vita ad un serio piano di rivincita non sarà facile. Reclutare, addestrare e mantenere un gran numero di soldati, risulterà decisamente dispendioso; senza contare che nel frattempo bisogna sempre cercare di rintracciare i cinque anelli. Informazioni utili su questi ultimi si possono trovare un po' dappertutto, dispersi per il vasto territorio, ma specialmente presso i porti ed i templi delle città. Nelle città che potete visitare, troverete un gran numero di negozi dove comprare merci da rivendere altrove, banche che vi offrono servizi di custodia e tassi d'interesse, templi e aree di bivaccamento, dove solitamente "alloggiano" soldati disposti all'ingaggio. Una volta che avrete organizzato un discreto esercito, potrete par-

FATEVI LE RAZZE VOSTRE

Nel senso di fate attenzione a come strutturate etnicamente il vostro esercito. Nel gioco, infatti, troverete una gran quantità di razze a formare la popolazione, ed ognuna ha delle caratteristiche proprie. Ad esempio, la razza umana si trova un po' dappertutto, ma non ha un campo in cui eccelle particolarmente. Gli halflings, gli gnomi e gli zwarks, invece, sono molto più rari, ma sono degli ottimi artiglieri e dei grandi magi. Fate attenzione a questo aspetto. Molto spesso è necessario utilizzare reparti specializzati dell'esercito per riuscire a vincere una battaglia impegnativa.

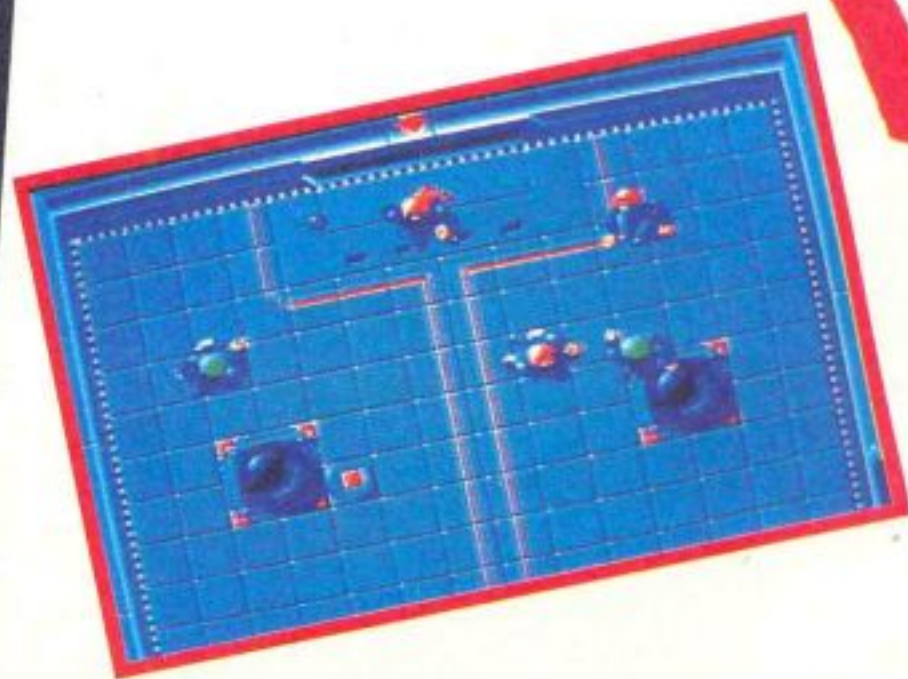
PRESENTAZIONE 80%
Buon sistema a menu e icone, e città molto colorate.
GRAFICA 76%
La visuale della mappa è molto Ultima-stile. Sebbene tutti gli elementi grafici siano molto colorati, sono tutti altrettanto funzionali.
APPETIBILITA' 70%
Forse ci metterete un po' ad entrare nello spirito giusto, ma dopo tutto filerà liscio come l'olio.
LONGEVITA' 80%
Il territorio è vasto, progredire è abbastanza difficile e la varietà non manca.
GLOBALE 74%
Molto da fare, un buon affare, ma ogni tanto si può cadere nella frustrazione.

tire alla volta delle città da conquistare. La gestione del combattimento non è una procedura delle più complesse; dovete semplicemente ordinare al vostro esercito di attaccare (o di battere ritirata, in caso di perdite eccessive), e il computer pensa al resto. Teoricamente esisterebbe anche un'opzione di trattativa, che risolverebbe il combattimento senza spargimenti di sangue, ma, durante la mia partita, non si è mai resa utile.
Rings of Medusa è un gioco abbastanza bello da vedere; ha una mappa chiara con una serie di icone, rappresentanti i vari elementi del paesaggio, facilmente riconoscibili. Anche l'interno delle città non è da meno, grazie ad una gran varietà di negozi e luoghi da visitare. L'interfaccia utente è stata migliorata rispetto alla versione originale per i 16 bit. Il tempo non scorre più tanto velocemente da far passare diversi giorni prima che un comando dato da tastiera venga eseguito dall'esercito, e la paga a quest'ultimo viene data automaticamente (al contrario delle versioni 16 bit, in cui ogni mese saltava fuori quel maledetto menu di controllo).
L' utilizzo delle miniere come mezzo per guadagnare denaro è un'altra bella idea. Questo vi permette, infatti, di continuare a guadagnare grosse somme di denaro tenendovi lontano dai rischi del commercio.
Il problema principale del commercio è proprio questo. Mentre state trasportando le merci da una città all'altra, potete essere attaccati in qualunque momento, ed anche se potete mandare degli scout a battere la pista ed informarvi di eventuali pericoli o agguati, non sempre si riesce ad evitare la battaglia.
Probabilmente, il maggior problema del gioco è rappresentato dalla mancanza di realismo. Sembra quasi che sia mancato il "playtesting": per esempio, tutti i diversi tipi di merce occupano lo stesso spazio all'interno dei carri. Una macchina agricola occupa lo stesso spazio di una collana!!! Inoltre non mancherete di notare che voi rappresentate l'unica forza realmente attiva all'interno del paesaggio. Man mano che gli anni passano, le merci vengono prodotte con ritmo costante ed i soldati continuano a moltiplicarsi. In una dozzina d'anni, il numero dei soldati accampati in una città in attesa di essere reclutati, può duplicare o triplicare il numero di abitanti della città stessa. Allo stesso modo, nelle città in cui si trovavano 50 o 60 cavalli, dopo lo stesso tempo, si troveranno ad avere stipati immensi branchi di 400 o 500 unità equine.

Infine il combattimento è un po' troppo semplicistico per esser preso sul serio, e non ci sono limiti di tempo per portare a termine la vostra missione (neanche in termini di secoli).
Comunque, tutto sommato, RoM è un prodotto molto interessante. Certo, ci sono un paio di contraddizioni nella struttura di gioco, ma se non ci fate caso vi divertirete molto a guadagnare il guadagnabile e conquistando il conquistabile.

SEGA™
Master System™

SPEEDBALL™

L'avvincente sfida di pallamano futuristica.
Schiva marcature micidiali e annienta sul campo gli agguerriti avversari.

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

TOP SECRET

Infreddolitissimi amici,

il profondo autunno semina nelle nostre articolazioni tanto di quel gelo, che per scaldarci dobbiamo per forza arroventare tonnellate di joystick a furia di giocare. Tanto per cambiare abbiamo quindi deciso di scaldarci le dita scrivendo un mega Top Secret (questo mese c'era molto materiale), per la gioia di voi lettori dall'imbroglio facile. Ci troverete una sensibile quantità di consigli e trucchi, di cui due davvero strani! Siam fatti così: giocare è bene ma divertirsi è meglio, per cui abbiamo fatto appello al vostro senso dell'umorismo. Prima di concludere ringraziamo Fabio Talpone, che ci ha inviato una lista di tutti i trucchi pubblicati: giunge proprio a puntino dopo un piccolo incidente alla nostra banca dati di trucchi! Gli incidenti comunque non riguardano la redazione: scrivete ancora e sempre a:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Megapaccosamente vostri,
Bbros.

RAINBOW ISLANDS

(Ocean / C64)

Eccovi parecchio altro materiale per questo gioco aereo e iridescente!

1) Volete trovare le porte segrete? Innanzitutto dovete prendere i diamanti in ordine da sinistra a destra. Cercate quindi di raggiungere il mostro di fine livello: se avete eseguito le istruzioni correttamente apparirà una porta in quel quadro. Uccidete quindi il ragnone di fine livello, cuccatevi bonus e megadiamante, ed entrate nella porta. Troverete un altro megadiamante più un bonus permanente, ma non dovete assolutamente morire combattendo contro il ragnone, altrimenti la porta sparirà.

2) Per uccidere il ragnone fabbricate una montagna di arcobaleni che vi permetta di uscire dallo schermo una volta scalata. Quando il ragnone vi sarà sotto (ma non troppo) fategli franare addosso tutti gli arcobaleni, e ripetete la manovra finché riuscirete a stecchirlo.

3) Per non perdere tempo con i ragnetti sopra a voi, balzate sulla piattaforma sottostante, in modo da far cadere anche i ragnetti. Formate alcuni arcobaleni e fateli cadere in basso, così i ragnetti saranno uccisi nel tentativo di salire.

Emanuele Lillo - NA e Luca "The boss" Anselmi - Castelletto Ticino (NO)

500 CC MOTO MANAGER

(Simulmondo / C64)

Se il mondo motociclistico simulato dai programmatori bolognesi vi ha attirato in un rovaio da cui non riuscite a liberarvi, eccovi tutto ciò che serve per sfondare!

1) Pilota e moto: all'inizio del gioco scegliete Mackenzie e comprate una Honda Cabin, oppure Haslam e acquistate una Honda Elf.

2) Assetto: Usate sempre il terzo tipo di ammortizzatore (ottima tenuta in curva), il terzo tipo di ingranaggi e il secondo tipo d'olio. Per le gomme usate il primo tipo con il sole, e l'ultimo col sole caldo; i tipi intermedi sono poco soddisfacenti e si usurano in fretta.

3) Meteorologia: per scegliere le gomme dovete conoscere le condizioni sulle piste. Eccovele, sapendo che SC=sole caldo, S=sole, P=pioggia, PF=pioggia forte. Suzuka: S - Phillip island: S - Laguna seca: SC - Jerez: S - Misano: P - Hockenheim: PF - Salzburgring: S - Rijeka: S - Assen: S - Spa: S - Le mans: S - Donington: S - Anderstorp: S - Brno: S - Goiania: SC

4) In qualifica. Guidando scalate velocemente tutte le marce fino alla sesta, da tenere sempre: in curva basta seguire i cartelli portandosi in anticipo all'interno e dando continuamente colpetti al joystick nel senso della curva per non far sgommare troppo le ruote. Eventualmente rallentate un po', ma restate in sesta: è un sistema che richiede un po' di pratica, ma la pole position è garantita.

5) In gara: tenete velocità e livello di attacco/difesa al minimo. Usate invece spesso il turbo: inseritelo per qualche secondo, staccatelo per pochi secondi, e ripetete la procedura fino alla fine. Così il livello di stanchezza sarà minimo, ma farete ugualmente diversi sorpassi. Non è detto che possiate diventare campioni nella prima stagione, ma sicuramente guadagnerete abbastanza soldi per potervi permettere nella stagione successivo una moto o un pilota imbattibili.

Rosario Basile 74 - NA

ULTIMA 4

(Origin / C64)

Prosegue la telenovela dedicata all'Avatar della Origin: i nostri infaticabili avventurieri ci comunicano altre novità.

1) Innanzitutto i sotterranei sono solo sette, e non otto come si pensava. Passeremo meno notti insonni!
2) Un "consigliao meravigliao" per riconoscere le porte segrete: sulla parete sono tutte indicate da un puntino vuoto (o bianco) al centro!
3) Tempio dell'onore: sta nel cape of heroes, a nordovest dell'estremità sud. Il terreno circostante è velenoso, e il mantra è SUMM.
4) Tempio della compassione: sotto il lock lake, in una brutta zona paludosa (veleno) e gremita di lucertoloni. Mantra MU.
5) Il tempio dell'onestà sta più o meno al centro della dagger isle. In mancanza di una nave potete arrivarci con le magie "blink" partendo dalle bloody plains. Relativo mantra: AHM.
6) Il tempio del valore sta nell'isola a sudest di Jhelom, ed ha mantra RA.
7) Il tempio dell'umiltà sta nella isle of the abyss, e bisogna entrare da nord con una nave. Il terreno circostante brulica di nemici, e serve il silver horn (vedere punto 11). Il mantra è LUM, ed aggiungiamo una curiosità: a New Magincia vi diranno che il mantra della disonestà è MUL. Chissà a che serve?
8) Il tempio della spiritualità è "dentro" un cancello lunare: recatevi a Minoc e cercate quello più vicino (verso nordest). Entrate quando Trammel e Felucca sono entrambe piene (dischi bianchi), e state attenti che la zona è bruttina: non per nulla ci sono accanto le bloody plains. Mantra OM.
9) Il tempio del sacrificio ha mantra CAH, ha intorno certi ettin rompitasche, e sta sopra il villaggio di Vesper, molto vicino al laghetto in mezzo alle bloody plains.
10) Il tempio della giustizia ha lo stupido mantra BEH e si trova a nordest di Yew, in punta a una lingua di terra piegata a uncino. Attenti alla teppaglia che arriva dal mare!
11) Per trovare il silver horn: è nascosto su un'isoletta a sud di Spiritwood, facente parte di quell'arcipelago in linea d'aria con Destard.
Per usarlo, assicuratevi prima che Hawkwind vi abbia detto che potete "avatarizzarvi" in umiltà (se no, seguite i comandamenti già pubblicati!). Recatevi quindi a Moonglow (verity isle), e da lì con una nave veleggiate a sud verso l'isola dell'abisso. Troverete un unico possibile approdo: proseguite a piedi verso sud senza oltrepassare il bordo delle montagne, sull'ultima casella d terreno normale, non roccioso. Usate quindi il silver horn, e muovete un passo avanti: ripetete questa procedura fino al tempio e anche al ritorno, se non volete sciropparvi una decina di combattimenti per ogni passo.
12) Se siete guardoni nati dovete proprio andare nell'osservatorio del Lycaeum. Seguite le istruzioni, e potrete vedere le mappe di tutte le città premendo il corrispondente tasto letterale, come segue:
A - Britannia, primo livello.
B - Lycaeum
C - Empath abbey
D - Serpent's hold
E - Moonglow
F - Britain
G - Jhelom
H - Yew
I - Minoc
J - Trinsic
K - Skara Brae
L - (New?) Magincia
M - Paws
N - Buccaneer's den
O - Vesper
P - Cove
13) Siete affamati, poveri piccoli? Sappiate allora che a Moonglow vendono 25 porzioni per 25 gp!

David Gori (con collaborazione di David Kevorkian) - FI

ATOMINO

(C64)

Per questo giochino einsteiniano vi rifiliamo codici molto particolari, grazie a cui potrete avanzare di DIECI livelli per volta. Ma eccovi il tutto:
ATOM - MAIL - MORE - LEFT - TIME - KISS - COOL - FREE - WAVE - DOOR
Scatenatevi!

Luigi Peluso - Nocera superiore (SA)

SKULL & CROSSBONES

(Domark / C64)

Se la vita da pirata (sui mari!) Vi affascina e se avete trovato S& C al di sopra delle vostre forze, abbiamo pronta per voi una zattera di salvataggio!
Il trucchino consiste nei portare i vostri nemici ad uno ad uno sul bordo dei muri, in modo che rimangano fermi. A questo punto vi sarà sufficiente un minimo spostamento per poterli blastare senza che quegli idioti muovano un muscolo (parlando di muscoli: gli sprite li hanno?)!

Gabriele Casu - SS

TOP SECRET

MYSTERE

(Genias / C64)

La soluzione della prima parte la sapete già, la password anche (a dire il vero c'è stato più di un problema a decifrare certi caratteri; alla fine è venuto fuori che era 301C45Z. Il secondo carattere era uno ZERO!). Mancava solo la soluzione della seconda e ultima parte. Beh, eccovela!

Nord. Ovest. Ovest. Sposto specchio. Prendo chiave. Est. Est. Nord. Est. Apro porta con chiave. Nord. Esamino leggio. Prendo libro. Est. [Ora liberatevi di tutti gli oggetti]. Est. Prendo torcia. Esamino torcia. [Rispondete positivamente alla domanda che vi porrà il computer]. Ovest. Prendo libro [la chiave NO!]. Ovest. Sud. Ovest. Sud. Ovest. Nord. Prendo flauto. Sud. Est. Sud. Est. Esamino libro. Apro libro. Leggo libro. Ovest. Nord. Nord. SONIX FLAUTE [sono le parole scritte sul libro]. Lascio flauto. Lascio libro. Scendo. Est. Est. Sud. Salgo. Est. Ovest. Scendo. Nord. Ovest. Ovest. Salgo. Sud. Ovest. Ovest. Nord. Nord. Scendo. Est. Prendo osso. Ovest. Salgo. Sud. Sud. Est. Est. Nord. Scendo. Est. Est. Sud. Salgo. Est. Getto osso nel pozzo. Scendo nel pozzo. Sud. Sud. Esamino mensola. Prendo pozione. Nord. Nord. Salgo. Ovest. Scendo. Nord. Ovest. Ovest. Salgo. Sud. Ovest. Ovest. Nord. Nord. Scendo. Sud. Sud. Bevo la pozione. Est. Sud. Sposto targa. Prendo quadro e... Urrah! Avete finito il gioco!!

E... Bisogna proprio dirlo: "Più sintetica di così si muore!"

Stefano Ferri - Sassuolo (MO)

NARC

(C64)

Per la serie "me piase un caseno sparakkiare a destra emmanca senza essere mai bekkato" pubblichiamo un trucco accattivante per sistemare ben bene i vari nemici di questo sparatutto. Prima precisazione se avete il fuoco automatico sarà tutto mooolto più facile (ancora, nooo, basta! Io quasi quasi me lo compro, basta che la smettano con la pubblicità). Vabbeh, si diceva. Mettete il joystick in porta 2, mettete l'autofuoco (o rompetevi le dita, a scelta), muovete sempre verso il basso e tenete premuto ANCHE il tasto N (ecco, questo è decisamente un buon motivo, in fondo avete solo due mani!). Cosa ne ricavate? Uno sprite accovacciato e imprendibile (ma se nel 57esimo livello trovate qualcuno che vi colpisce non prendetevela troppo...)

Roberto Talotta - Catanzaro

GIOCATE, RAGAZZI!

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

HEI TERRESTRI!

Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, NON E' VERO?
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri.
E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.
Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
SPEC
C64
PC

TOP SECRET

RUN THE GAUNTLET

(US Gold / C64 disco)

Altro trucco strano: se volete - chissà perché - terminare questo gioco un po' scassajoystick (nella sola versione su disco) vi dovrebbe bastare il semplice gesto di togliere le fascette adesive che proteggono il dischetto dalla scrittura. Beh, che volete da noi? Provateci!

Gordon rogue - Riccione (FO)

LUPO ALBERTO

(Idea / C64 disco)

Gioca con me al videogioco più forte che c'è! Ma se per caso voleste tirare qualche sporco imbroglio al videogioco più forte che c'è? Non c'è problema, usate il trucco più forte che c'è: all'inizio di una partita mettete in pausa e premete contemporaneamente tutti i tasti esclusa la Q (poi mi dirai quante mani ci vogliono - ndwb). Così facendo darete a 'Berto o Marta la supervelocità, e quando morirete riceverete un mitico regalo: le vite infinite!

Fabio Ghiglione e Fabio Cucca - GE

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

(Audiogenic / C64)

Questo acclamatissimo megagioco di calcio ha anche lui il suo bravo trucco sozzo che più sporco non si può! Vi permetterà di vincere ogni partita alla prima rete (vostra): subito dopo il goal premete ":" e il tempo finirà, lasciando cadere i due punti della vittoria nel carniere della vostra squadra.

Alessandro Canciani - Porcia (PN)

THE SENTINEL

(Firebird / C64)

Abbiamo davvero voglia di aiutare coloro che sono ancora nei guai con questo gioco davvero unico. Vi forniamo - cioè - un bel pacco di codici per livelli piuttosto alti, per cui caricatelo al lampo e cominciate a consumarvi le dita!

0661:76567775 0671:31474502 0699:07054962
0722:88860747 0736:68280786 0763:71985385
0796:45780534 0822:26396068 0853:48637738
0883:75362869 0918:60651779 0931:88640568
0944:07745754 0961:58190846 0975:48494187
0996:54896626 1016:67579226 1031:69699898
1034:56454407 1060:17858700 1089:87289574
1125:41147844 1170:74476263 1208:51134423
1228:60683581 1263:18814769 1265:99776198
1291:71121912 1323:57193678 1349:95551626
1376:34985869 1409:88294439 1442:87794837
1445:56855368 1485:80605451 1518:94078869
1544:82551696 1573:88059713 1606:17265595
1633:24988886 1671:73999086 1709:24667258
1731:77386584 1751:68542376 1781:69839555
1790:75769444 1812:55780813 1837:72961768
1863:45092815 1893:43658774 1909:94960271
1916:07457576 1959:71062578 1961:00295996
1986:43225492 2023:99655692 2057:67852867
2092:57939564 2127:83768117 2172:98873946
2220:28813162 2243:67677822 2281:14599973

Naturalmente il numero prima dei due punti è il livello, e quello dopo è il codice.

Max SK8 - Moncalieri (TO)

SUMMER CAMP

(Thalamus / C64)

Visto che l'inverno si avvicina cosa si può fare per nascondere la malinconia e rinverdire il ricordo dell'estate? Ma giocare a Summer Camp, ovviamente! Poi è anche della Thalamus (e vai coi complimenti facili)! Vabbeh, scaldatevi un pochino (non col calorifero ma con un po' di allenamento) e cercate di entrare nella tabella dei record per poter inserire come vostro nome la parola CALAMITY. Risultato? Vite infinite!

FLIMBO'S QUEST

(System 3 / C64)

Il sistema per trovare bonus nascosti ormai dovreste conoscerlo (premere fuoco e muovere il joystick verso il basso nei punti giusti), insieme a un po' di locazioni dei vari bonus. Bene, ma non siamo ancora soddisfatti, ragion per cui vi proponiamo una soluzione passo passo corredata di consigli utili. Siete pronti? Via!

LIVELLO 1

Raggiungete l'ultima scala a sinistra, salite sull'ultimo piolo e fate la mossa che ben sapete (fuoco + basso) per ottenere una super arma. Inoltre andate nella piattaforma sopra il negozio, centratevi rispetto alla porta, usate il trucco e troverete una super bomba che distrugge tutti i nemici sullo schermo. Per finire, se andate sempre a destra fino alla porta del denaro avrete tempo in più: basta posizionarsi davanti alla porta e compiere il solito movimento col joy.

LIVELLO 2

Dal negozio raggiungete il primo ponte verso sinistra e saltate sulla piattaforma subito sotto il ponte, quindi centratevi rispetto ad essa e cercate la pozione col solito sistema. Ora continuate ad andare a sinistra fino alla casa con i soldi e, in vicinanza della porta, troverete del tempo extra. Se volete finire il livello in fretta prendete una pergamena e andate a destra fino al ponte rotto. Sulla piattaforma sotto l'apertura del ponte riuscirete a trasformare, sempre col movimento fire+basso, la vostra misera pergamena in una super pergamena.

LIVELLO 3

Andate fino all'estrema destra dell'intero livello, fate qualche passo a sinistra e posizionatevi subito a destra del palo. Troverete (vi ricordate il modo?) Una vita extra oppure una super arma, a caso. Se le volete comunque entrambe dovete solo andarvi a prendere anche l'altra, stavolta all'estrema sinistra del livello, e precisamente al centro dell'ultima caverna in basso.

LIVELLO 4

Andate verso destra fino alla fine dello schermo e prendetevi la vita bonus sull'ultimo gradino dell'ultimo palo. Accanto a destra c'è una porta del denaro e nasconde del tempo extra (ovviamente sapete già come farlo apparire). Se volete lo sparo potente o altro tempo bonus andate verso sinistra fino alla fine dello schermo. Troverete il premio sulle scale di sassi oppure subito sotto. Comunque consiglio di trovare il nemico con la pergamena, ucciderlo e fregargliela, per poi tornare al negozio. A questo punto attenzione: non entrate! E' molto più semplice salire sull'ultimo gradino sopra la porta del negozio per poter trasformare con la mossa magica (e magari un paio di abracadabra) la pergamena da normale in super.

LIVELLO 5

Di questo livello conosciamo solo due bonus speciali ed entrambi per potenziare la vostra arma. Li volete? Benissimo! Uno si trova in fondo allo schermo verso destra, sulla piattaforma isolata (sopra la piattaforma si vede in lontananza l'ombra di una casa). L'altro è situato (manco a farlo apposta) in fondo a sinistra e più precisamente sulla roccia con il viso.

LIVELLO 6

Poco dopo a destra del negozio c'è una super bomba, cercatela un pochettino procedendo a piccoli passi (ovviamente col ben noto "fuoco + basso"). Molto altro non sappiamo, salvo che su alcune piattaforme isolate sulla destra ci sono alcuni power up per la vostra arma.

LIVELLO 7

Cercate di trovare un nemico con la pergamena, prendetegliela (sapete bene come: fategli la festa!) E non portatela al negozio ma mettetevi di fronte all'ultima porta che si trova andando verso destra. Applicando per l'ennesima volta il trucco dovreste (e qui il nostro lettore lascia aperta la possibilità di un fallimento. Sigh! Ma voi non arrendetevi, provate e riprovate!) Avere la super pergamena ed essere in grado di finire il gioco.

CONSIGLI VARI

Cercate di non perdere MAI il super sparo dal terzo livello in poi e, al limite, ricompratelo al negozio. Inoltre cercate di uccidere più nemici possibili per prendere i soldi da loro lasciati (in eredità?). Ma non pensate di andare poi a spendere tutto in sciocchezze: conservate più soldi che potete per comprare le pergamene ai livelli più avanzati (pensate al futuro!). Infine, sempre nei livelli più difficili, cercate di non allontanarvi troppo dal negozio e siate il più veloci possibile perché il tempo, anche coi vari bonus, è piuttosto poco. Provate anche a memorizzarvi le posizioni dei nemici con le mappe (forse volevi dire pergamene?), perché la maggior parte delle volte si trovano nello stesso posto. Bene, penso che basti; non mi resta che augurarvi buona fortuna e concludere con i codici delle pergamene.

1 SEI
2 LDNMI
3 STIRQ
4 CLIRTS
5 IMIDEC
6 YPOCLC
7 ??? (E' una parola di 6 lettere ma tanto non vi servirà il saperlo. Abbiamo già spiegato come procurarsela).

Pasqualino Loffredo - Roma

TOP SECRET

THE POWER

(Demonware / C64)

"I've got the powerrr...". Ehm, no, non c'entra niente, avevo ancora la canzone nelle orecchie. Va beh, avete presente il gioco The power? Ecco, qualcuno ha passato notti insonni pur di far collezione di password. Ed ecco i frutti delle sue fatiche: le prime 31 paroline del gioco. Il resto, probabilmente, in futuro. Nel frattempo accontentatevi (si fa per dire, ovviamente!).

2 LEVEL 2
3 COWBOY
4 URGENT
5 OOPSUP
6 TOPTEN
7 O140H7
8 ASOFGH
9 SOLONG
10 SURFIN
11 RACKET
12 BULLIT
13 QRAZZY
14 36F6FR
15 UNLINK
16 PIXXEL
17 EUROPE
18 NEWTON
19 FREEZE
20 LAUNCH
21 M7MS49
22 GALVAN
23 KLOWN
24 INDIGO
25 JINGLE
26 JOGGER
27 INSIDE
28 5PL5PS
29 KNIGHT
30 HINBON
31 NOBODY

Roberto Rinaldi - Guastalla (RE)

WORLD CUP SOCCER

(C64 nastro)

Dopo (e prima) il mondiale di calcio qui in Italia, le software house si sono scannate per scrivere il gioco di calcio ufficiale dei mondiali. A quanto pare sarebbe questo, ma meno ciance e più trucchi! Se volete vincere dovete fare tanti gol: ebbene, questo trucco assai fallosetto prevede che entriate in area di rigore davanti al portiere avversario. Aspettate che arrivi un giocatore rivale per fregarvi la palla, e muovete il vostro uomo all'estremità del campo opposta a quella donde arriva il nemico (se arriva da destra andate tutto a sinistra, e viceversa). Il nemico vi raggiungerà e calcerà la palla fuori: sarà fallo laterale a vostro favore. Ora mettete il vostro omino in porta e premete il fuoco, così la palla verrà dritta verso a voi. Allontanatevi, e il gol sarà tutto per voi. E l'arbitro? E' venduto, si sa.

Maurizio Zaccheddu - CA

CAPTAIN PLANET

L'inquinatore e "pescecane"
Sly Sludge™

Il degenerato e velenoso
Verminous Skumm™

**Chiazze di petrolio.
Inquinamento dell'aria. Animali in via di estinzione.
Captain Planet e i Planeteers sono scesi in campo per salvare l'ambiente dalla minaccia della distruzione.
Ed ora tocca a te opporti ai nemici più pericolosi che la Terra abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly, Dr Blight ed altri ancora.
Le forze di Terra, Fuoco, Vento, Acqua, insieme al coraggio, sono a tua disposizione. Uniscile e diventa Captain Planet. Il tuo elicottero ecologico ti sta aspettando.**

IL POTERE E'TUO

**C64
Amiga**

DISTRIBUITO DA LEADER DISTRIBUZIONE SRL TEL: (0332) 212255

TOP SECRET

ZAK Mckracken & THE ALIEN MINDBENDERS

(Lucasfilm / C64 disco)

Sì, lo sappiamo benissimo che la soluzione completa è stata stampata a suo tempo sui numeri 31 e 32 parecchio tempo prima del nostro arrivo a Top Secret. Eppure nella suddetta soluzione sono stati ignorati alcuni oggetti che, lo apprendiamo adesso, hanno anche loro una precisa utilità ai fini del gioco. Se quindi siete curiosi e avete voglia di rispolverare la schiena al vostro vecchio Zak, seguiteci pure! Finito il vostro sogno avventuroso e dopo aver ripulito la vostra stanza e aver fatto tutti i servizi all'interno del vostro appartamento, ricordatevi di prendere anche la chiave che si trova nel salotto appesa al muro vicino al frigorifero. Una volta andati nell'edificio degli alieni (ossia nella società telefonica) prendete il modulo di iscrizione (application) e usate il vostro pennarello giallo sul modulo. Dopodiché aprite con la piccola chiave la cassetta della posta (che si trova vicino all'uscita dell'appartamento di Zak), metteteci dentro l'application e chiudete bene.
Prima di andare verso il Triangolo delle Bermude ricordatevi di andare a ritirare la posta: avrete così la tessera del King fan club, da dare al King (nel Triangolo delle Bermude) quando deciderà cosa fare di voi. Potrete così andare a leggere liberamente il Lotto-dictator per vincere laute somme ed essere ben trattati tutte le volte che volete passare da quelle parti (e non una volta sola, come succede con la chitarra). Buona fortuna!

Biagio Roggia - Orta Nova (FG)

THE BASKET MANAGER

(Simulmondo / C64)

Se proprio non vi vengono quasi mai i tiri liberi forse è il caso di seguire alla lettera il semplicissimo (da spiegare, da mettere in atto un po' meno) trucchetto che segue: pestare come matti sul fuoco (ergo: il più velocemente possibile!). E' ovvio che se disponete di un comodissimo autofire non dovete neanche sporcarvi le dita più di tanto!

Manuele Mazzoli - Campi Bisenzio (FI)

SHADOW DANCER

(US Gold / C64)

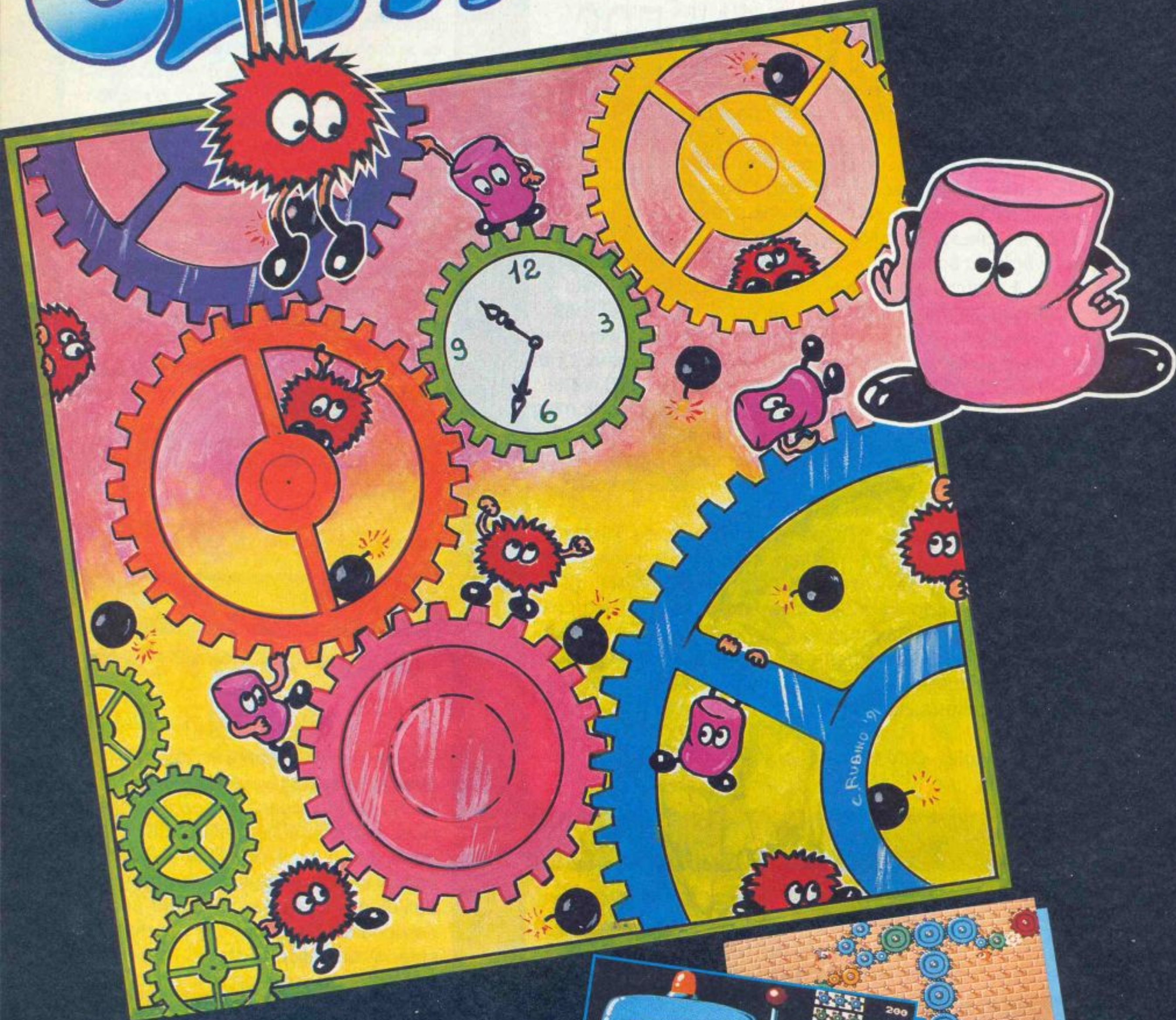
Il nostro ninja non è più solo e si è portato dietro Fido. Ma anche col "Fido" quadrupede le cose non sono per niente facili (leggi: i boss di fine livello mazzano non poco). Ma ghe son mi, ehm, ma ci sono io, o meglio ci siamo noi (Bbros) a pubblicare e i lettori (a spedire). Eh, sì, anche i mostri i fine livello sono praticamente sistemati, e non con uno ma due trucchi.
Il primo consiste nel mettersi sul bordo sinistro e voltarsi a destra col fuoco premuto, mollarlo e poi non fare più UN SOLO passo avanti, pena la morte. Con questo sistema, infatti, potrete colpire (anche se con meno mosse) senza essere colpiti .
Il secondo, invece, vi richiede di sprecare la vostra magia ninja, ma attenzione: fatelo prima che il boss sia visibile, così avrete la bella sorpresa di vederlo morire inspiegabilmente appena appare. Non male davvero per un ninja!

Leandro Domenicale-Villafranca Padovana

PREDATOR 2

(Ocean / C64)

"Tu sei T-800". Quante volte avete letto questa bella frase sulla assillante pubblicità della Ocean? E quante volte vi siete sorbiti la schermata di game over dopo due o tre livelli? Bah, per fortuna sembra che si possa ricominciare dall'ultimo livello lasciato (più per costrizione del computer che per reale desiderio) semplicemente (si fa per dire) tormentando come pazzi il fuoco subito dopo il game over. Una cosa è sicura! Se tutti i trucchi fossero così i joystick con autofuoco andrebbero a ruba! Ah, dimenticavo: non è niente di personale...

Roberto Talotta - Catanzaro

TOP SECRET

MIGHT & MAGIC 2

(New World Computing / C64)

Questo gioco di ruolo ci ha davvero fatto impazzire, ma alla fine l'abbiamo risolto! Per chiunque sia in dubbio con questo bel prodotto - e lo possiamo ben capire - rifiliamo quindi una sequenza di consigli e info utili da parte di alcuni accaniti "ruolisti" fiorentini. Alla grande!

1) Create personaggi i cui attributi primari siano piuttosto alti. Sopratutto la velocità conta, perché i più veloci attaccano prima.

2) Esplorate bene Middlegate (come ogni dungeon): le locazioni nascoste e i muri immaginari abbondano. La fontana a sinistra della locanda vi potrà aiutare.

3) Quando avrete guadagnato qualche livelluzzo entrate nel sotterraneo di Middlegate, e andate dritti a ovest. Fate secchi i goblin e riportate al mago (prima porta a destra, vicino all'ingresso dei sotterranei) il suo golden goblets.

4) Scrivete tutto ciò che i personaggi vi dicono, e aggiungete la loro locazione. Mappate tutto, i fogli li avete!

5) Quando avrete qualche migliaio di monete andate al tempio di Middlegate e donate 100 monete per personaggio: riceverete un compenso per la vostra generosità. Ripetete questa operazione anche a Sandsobar, Tundara, Vulcania e Atlantium, e nell'ultimo tempio visitato riceverete una monetina. Tornate a Middlegate e buttatela nel pozzo, che vi darà la chiave dei castelli.

6) Se siete curiosi di saperlo, la fine del gioco è roba di fantascienza pura, e si trova nell'isola dello Square lake. Potrete entrarci sono con personaggi che abbiano tutti guadagnato il "+", e per guadagnarlo dovrete terminare con un solo personaggio per volta le missioni che troverete scritte sulle statue di Atlantium. Quando raggiungerete la stanza finale, abbiate a portata di mano carta e penna: vi attenderà un gioco enigmistico!

Alberto Dallai, David Gori, David Kevorkian - FI
(e qualcosina da parte nostra)

TURBO OUT RUN

(US Gold / C64)

Per questo megagioco sulle quattro ruote ruggenti vi proponiamo il trucco più strano del mese, che funziona anche con Power drift. Se non riuscite a finire il gioco in tempo utile - magari a pochi metri dal traguardo - provate a premere continuamente il tasto di pausa (è meglio che vi procuriate uno schiavo che lo faccia per voi): il gioco andrà avanti a balzelloni, ma stranamente il tempo vi basterà per finirlo.

Alberto Battaglini - Pontasserchio (PI)

TURN 'N' BURN

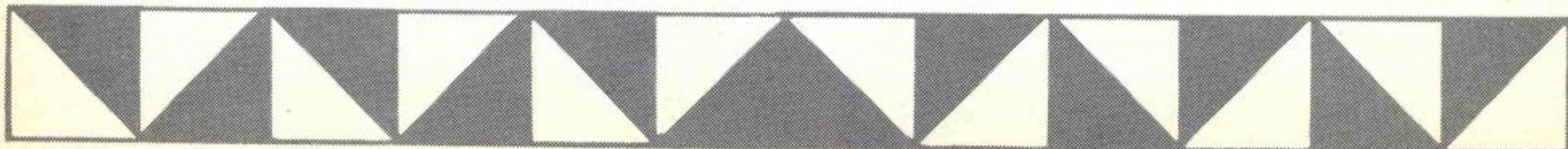
(C64)

Per questo noiosetto e bruttaccio Asteroids col rimbalzo abbiamo pensato a voi. Password complete tanto per vederlo una volta e poi non giocarlo più (che triste fine, mi viene da piangere). Vai coll'elenco!

2 CARLOS
3 MITCH
4 VAL
5 LAMB
6 NUT
7 SMALL
8 RATE
9 TREE
10 DELTA

Direi che può bastare per dargli il colpo di grazia.

Mattia - Muro Leccese

GRANDE EMPORIO
STERLINO

TOP SECRET

MEGAPHOENIX

(Dinamic / C64)

Lo so, lo so, forse vi chiedo un pochettino troppo, ma trovare qualcuno che giochi a Megaphoenix è un pochino difficile, figurarsi trovarne due nella stessa casa! Beh, il problema è vostro: se volete mettere in atto questo trucco per passare di livello in livello dovete essere in due e premere più volte la barra spaziatrice durante una normale partita. Però, però! A pensarci bene chi vi obbliga ad essere veramente in due? In fondo basta avere due joystick e alternarsi un pochino tra l'uno e l'altro. Come non detto, quindi!

Roberto Talotta - Catanzaro

CHIPS CHALLENGE

(US Gold / C64)

"Noi, io ai rompicapo non ci gioco se non mi date almeno la password dell'ultimo livello così risolvo il gioco senza troppa fatica!": se vi riconoscete in questa frase passate pure oltre che abbiamo solo le password fino al livello 25. Se vi riconoscete solo parzialmente in questa frase E vi accontentate ("vabbeh, solo per stavolta, tanto per farti un piacere, ma che non si ripeta più!") Del livello 25 leggete quanto segue. Se non vi piace Chips Challenge leggete qualcos'altro. Oooh, finalmente: un sano ragionamento logico ogni tanto ci vuole!

LIVELLO - *PASSWORD*

5 *TQKB* 9 *KCRE* 10 *UVWS* 15 *COZQ*
19 *MRHW* 20 *KGFP* 25 *PQGV*

Il resto, si spera, in seguito...

Robero Talotta - Catanzaro

ALIEN SYNDROME

(C64 disco)

Questo più che un trucco è un baco (come quello mitico di Arkanoid che il giocatore 2 dopo 20000 punti vedeva aumentare in modo inspiegabile le proprie vite). Ma in fondo noi siamo qui per riferirvi i come e non i perché. Al dunque: scegliete il modo a due giocatori, fatevi uccidere, iniziate una nuova partita e dovreste avere tempo e vite infinite. E se è veramente vero (notare il gioco di parole) tanti saluti ai game-tester.

Roberto "Cobra" Bragaggia - Mestre (VE)

MERCS

(US Gold / C64)

Eh, sì. Il coin-op sarà bello finché volete ma solo sul vostro fido sessantaquattro potete barare spudoratamente senza spendere una lira in gettoni vari. Il trucchetto in questione richiede un'enorme abilità arcade: superate i primi 99 livelli e poi vi spiego come fare per il 100esimo... No, scherzavo. L'unica cosa da fare è premere il tasto di reset durante una partita e poi digitare un bel SYS 32768 seguito da RETURN per passare di livello. Beh, non è facile come premere il tasto Commodore o Run/Stop ma ci si può accontentare, vero?

Roberto Talotta - Catanzaro

ESCLUSIVO !!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel.02/8464960 r.a. fax.02/89502102

SETTORE COMMODORE

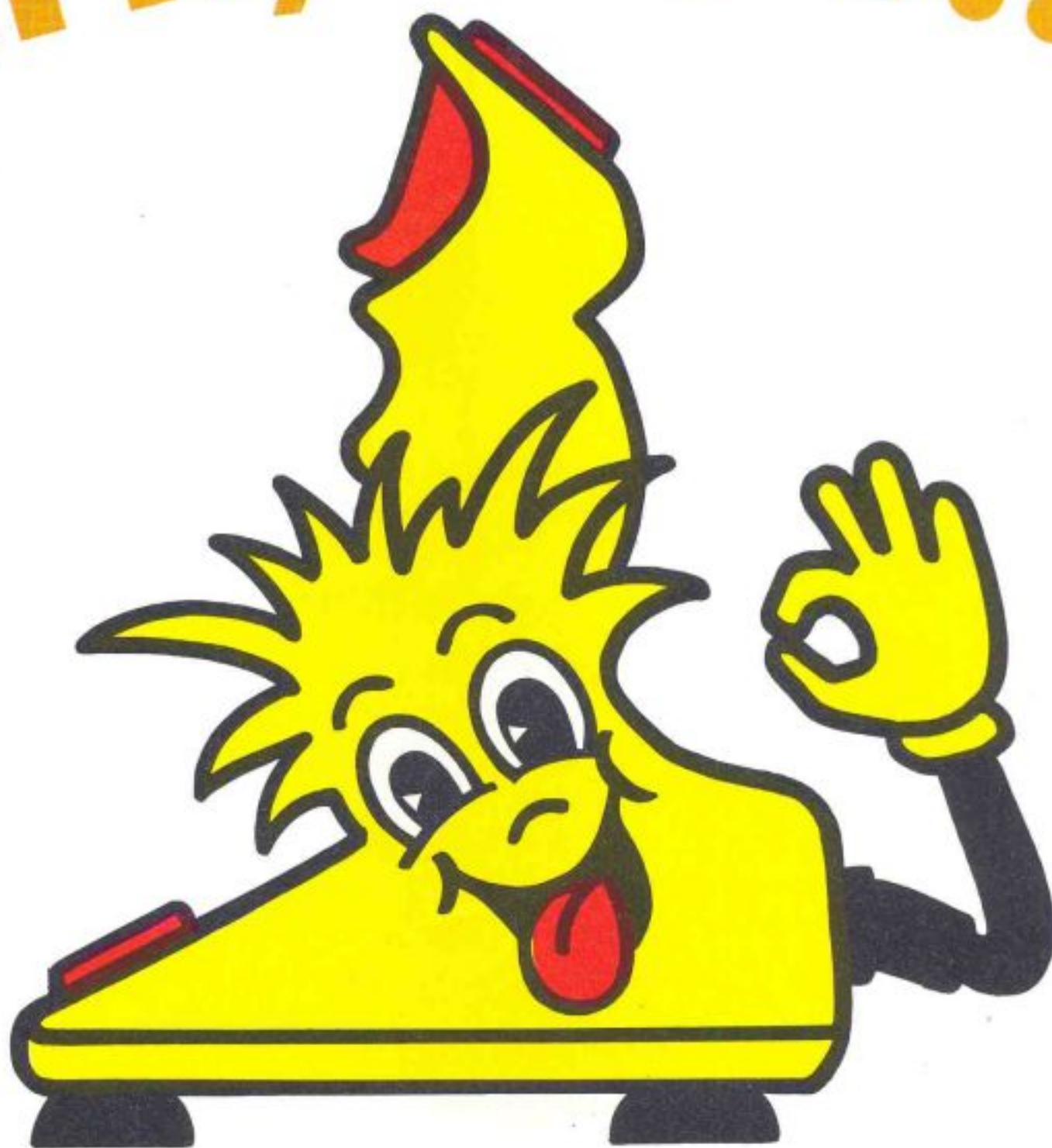
A500 VERSIONE 2.0 1MB	£ 790000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£ 300000
A500 1MB,1084S COLORE	£1200000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£ 280000
A500 1MB,1230,1084S	£1470000	MONITOR COLORE 1084S	£ 450000
A2000 NUOVA VERSIONE	£1350000	SOUND BLASTER	£ 300000
A2000 CON 1084S, 1230	£1650000	VIDEON III PER AMIGA	£ 550000
A2000 CON 1084S COLORE	£1800000	HD PER A500 GVP DA...	£ 890000
A3000....................	£ TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 160000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 1450000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 2200000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 3100000
AT486/125 1MB,HD125,VGA,MONITOR,TASTIERA	£ 4700000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£ 4950000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT
......E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE!!!

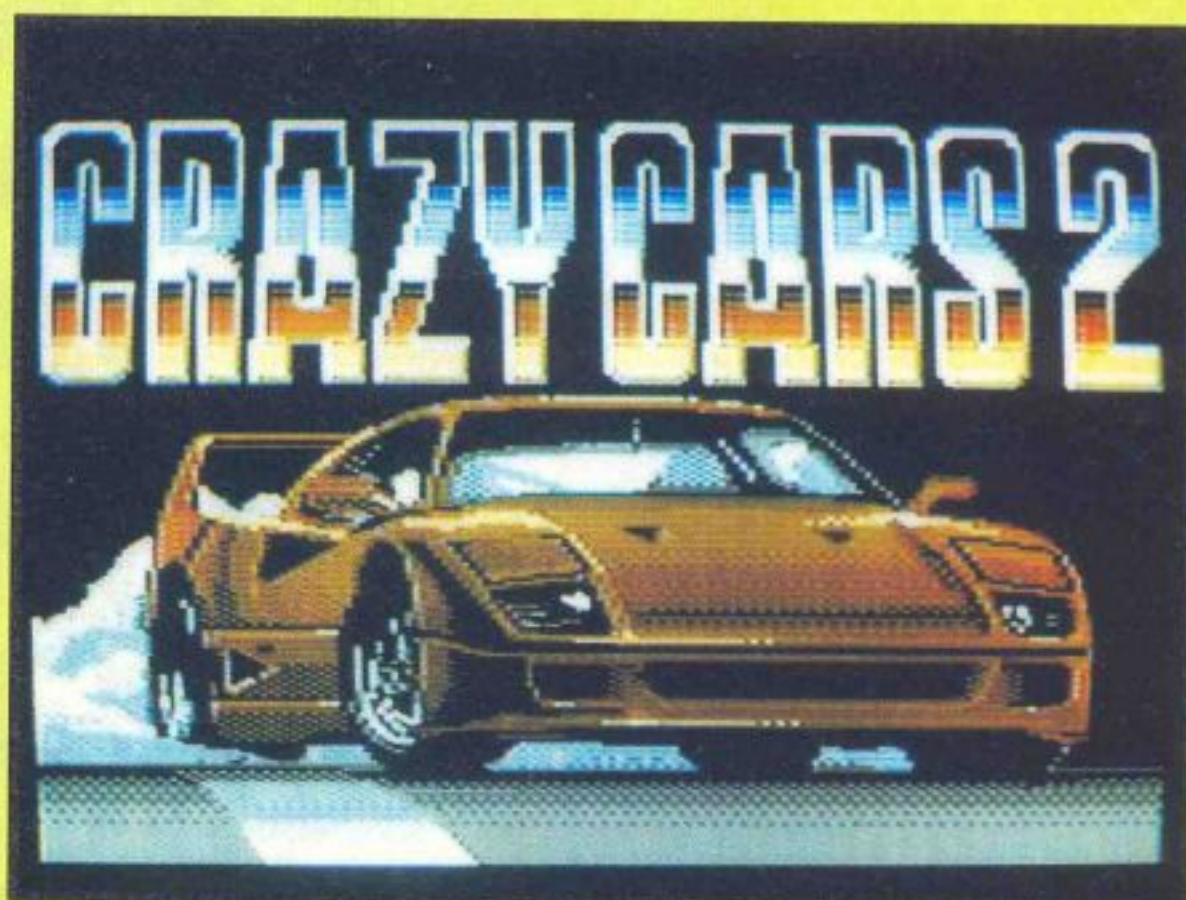
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

COMPILATION

US GOLD per C64, cassetta/disco (provata la versione disco) L..39.900/49.900 (cass./disco)

SUPER SIM PACK

Non capita spesso di recensire una compilation di simulazioni. Qui andiamo dal bellico allo sportivo, passando naturalmente per il calcio, il tennis, le autostrade e la guerra. Cosa ci riserverà stavolta il C64?

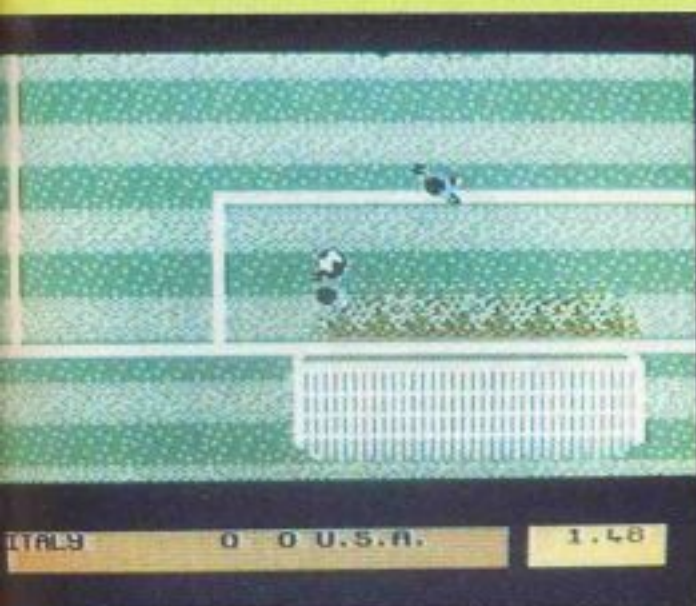
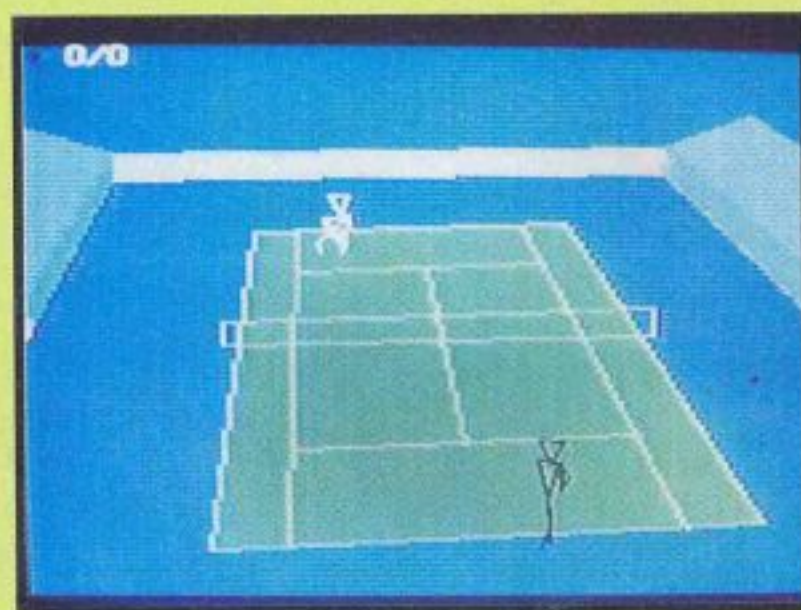
INTERNATIONAL 3D TENNIS

Tra tutti gli sport, il Tennis è certamente uno dei più simulati in assoluto, visto che in ogni compilation che si rispetti, una versione computerizzata di questo sport c'è sempre. E' chiaro dunque che di programmi di questo tipo ce ne sono in tutte le salse, tuttavia questo prodotto della Palace Software riesce a distinguersi dalla massa grazie alla sua visuale più o meno innovativa International 3D Tennis, infatti, mi riporta un po' indietro negli anni, quando giocavo (e mi divertivo) sul Vectrex (chi di voi se lo ricorda? Penso che Webwarp sia ancora oggi uno dei giochi più veloci della storia NdP). Per chi non lo sapesse, la peculiarità saliente di quell'antica console era il sistema grafico a vettori, ripreso magistralmente in questo "simulatore" per C64. I nostri omini non sono così ominidi come li intendiamo di solito, bensì sono completamente stilizzati e trasparenti. Tuttavia si muovono con una fluidità enorme e il gioco ha un "feeling" tutto da scoprire. La simulazione in se è accuratissima e una serie di opzioni permette al giocatore di assistere alla propria performance da ben 10 visuali diverse. Decisamente una delle migliori simulazioni di tennis per C64: le parole valgono poco in questo caso, perché bisogna provarlo!

GLOBALE 93%

CRAZY CARS II

Se avevo parlato decisamente bene di International 3D tennis, non posso certo fare altrettanto per questa sottospecie di simulazione motoristica: nonostante sia appurato che tra i nostri lettori vi è qualche sparuto ammiratore di questo gioco, devo purtroppo confermare quelle voci che lo vogliono sommariamente carino da vedere, per via della grafica fluida e decisamente veloce, ma terribilmente monotono da giocare. Intendiamoci, non è che sia proprio malaccio, ma non è per niente realistico. La macchina che guidate deve avere le gomme decisamente lisce, visto che in curva non si limita a "non tenere la strada", ma sbanda decisamente in direzione centrifuga. I dossi sono fatti benino, ma visto che

per il C64 esistono Buggy Boy, Pole Position, Pit Stop II, Turbo Charge ed i giochi di guida della Probe, non vedo per quale ragione un utente medio debba sprecare più di tre minuti su questa insulsata. Peccato.

GLOBALE 52%

ITALY 1990

Se il Tennis era semplicemente "uno degli sport più simulati", che dire allora del calcio? Ce ne sono a bizzeffe, e se consideriamo che un anno fa si era pure svolto il campionato del mondo, allora ben capite come ci debba essere necessariamente stato un incremento nella quantità di questi giochi. Italy 1990 si inserisce in quella categoria di simulatori del tipo "facciotuttoio", ovvero mi costruisco la squadra, scelgo gli incontri, faccio il campionato oppure passo direttamente alla finale. La fase gestionale è molto carina, peccato però che poi venga la partita vera e propria... Il gioco ricorda molto England Championship Special, recensito sul numero estivo, ma è meno giocabile e meno divertente: il quoziente intellettivo dei vostri compagni deve per forza essere -1, altrimenti non se ne starebbero lì imbambolati sullo schermo, mentre gli avversari fanno il bello ed il cattivo tempo. Segnare è difficile e l'unica cosa davvero degna di nota è... l'animazione del pallone. Peccato, soprattutto considerando la riuscitissima versione Amiga (con la quale è meglio evitare ogni confronto).

GLOBALE 65%

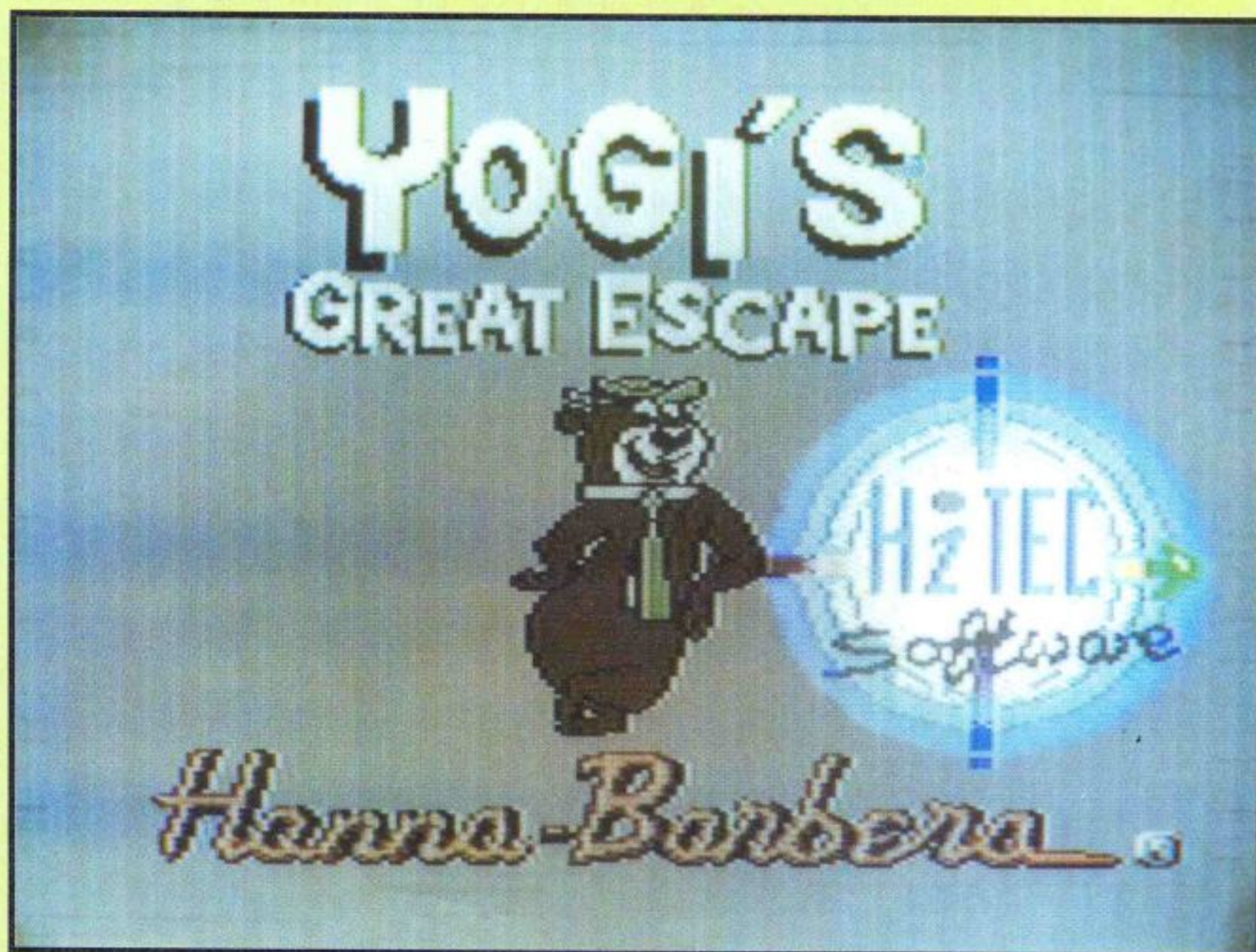
AIRBORNE RANGER

La pubblicità di questo gioco ha certamente fatto epoca, visto che sarà apparsa almeno centomila volte, negli anni passati, sulle pagine di Zzap!. Se non ricordate bene, è quella con i paracadutisti, il marines in primo piano, e l'altro marines con mitraglione in mano, il tutto sullo sfondo di un non precisato golfo tropicale. Comunque sia, lo scopo del gioco è quello di condurre un soldato "solo contro il resto del mondo", alla fine di ben 12 missioni. Il tutto si svolge in questo modo: dapprima viene pianificata la missione, quindi vengono lanciati i rifornimenti alimentari, ed infine il nostro soldato. La simulazione bellica è di primo grado, come del resto ci si aspetterebbe da una software house come la Microprose. Tuttavia ho paura che l'intero gioco risulti piuttosto datato. Mah, per essere bello è bello, e poi se consideriamo che all'epoca (gennaio '88) costava 39000 lire, mentre oggi costa molto meno e per di più è assieme ad altri tre giochi, non possiamo ignorare il relativo miglioramento del rapporto qualità/prezzo. La grafica è definita discretamente, con un bel movimento degli sprites ed il sonoro è da dimenticare. Detto questo, passiamo al voto, che è...

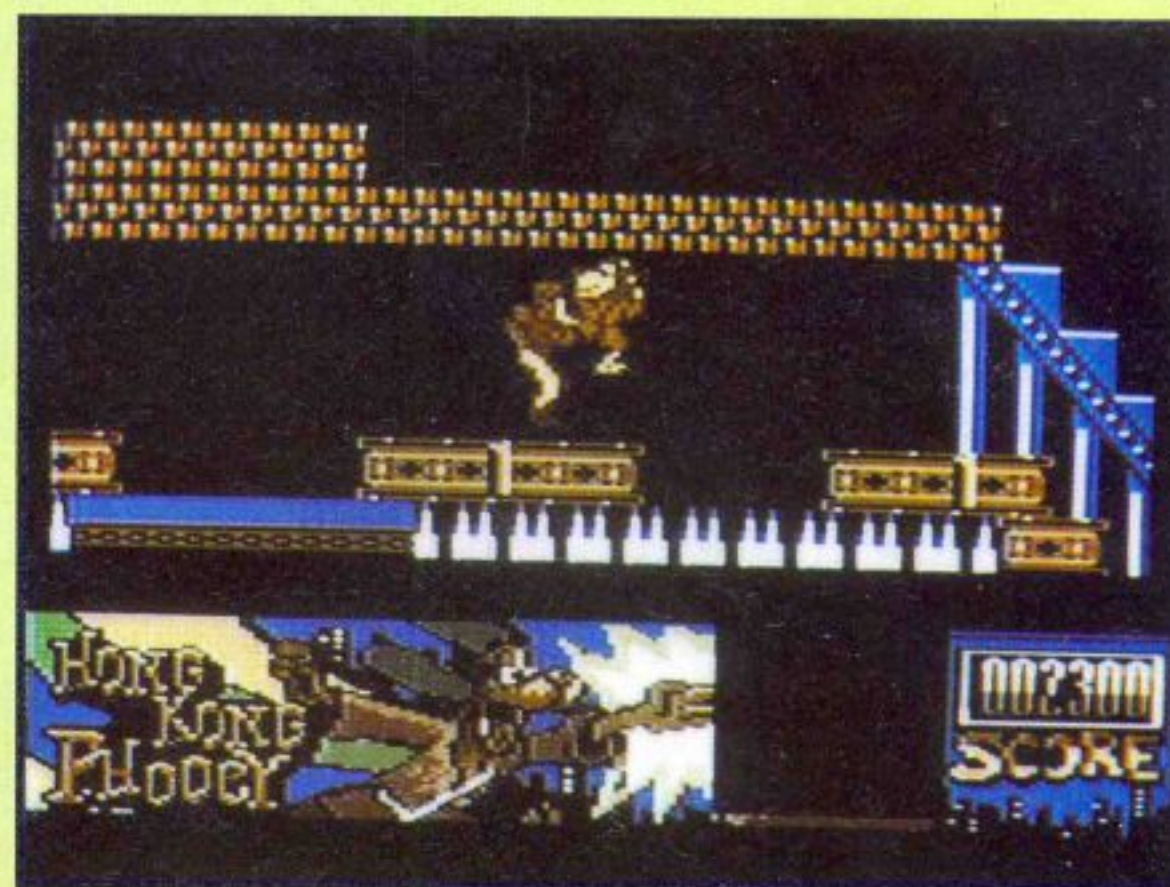
GLOBALE 80%

Bah, ehm, err... Uhmmmmmm. Facendo la media matematica dei voti, viene esattamente 72.2%, e penso che questo voto sia emblematicamente identico a quello che gli avrei assegnato comunque. L'unico vero e proprio pezzo forte della confezione è senza ombra di dubbio International 3D tennis, mentre per quanto riguarda il resto, torno a ribadire che ci troviamo di fronte ad una più che discreta simulazione bellica, ad una mediocre simulazione calcistica, ed ad una vera fetecchia motoristica. Anche stendendo un inesorabile velo pietoso su quest'ultima, Super Sim Pack presenta davvero troppe lacune. Ecco, se al posto di Italy 1990 ci avessero messo l'inossidabile Microprose Soccer, ed al posto di Super Cars II, Buggy Boy, penso non avrei esitato a raccomandarvela con un bel 90%.

GLOBALE 72%

THE HI TEC HANNA-BARBERA CARTOON CHARACTER COLLECTION

Io non riesco a capire come mai mi appioppino sempre un sacco di compilation da recensire. Beh, lasciamo perdere queste mie meditazioni trascendentali e forse un po' post-elleniche e passiamo ad altro. Questa volta è il turno di THTHBCCC (mai visto un acronimo più lungo per un videogioco, NdD). Se non siete dei ragazzi sciocchi ed immaturi avrete già immaginato di cosa si tratti. Sì, proprio così, tutti i giochi di questa raccolta sono stati ispirati dai personaggi Hanna-Barbera.
I giochi in questione sono quattro:

YOGI'S GREAT ESCAPE

Ecco a voi il primo videogioco sull'orso più ghiotto e più amato del mondo, l'orso Yogi! Dovete sapere che per Yogi è passato un brutto e gelido inverno ed ora che è primavera è molto affamato! Che ne dite di dargli una mano nel suo sport preferito? Come qual è il suo sport preferito? Ovvio, rubare i cestini delle merende! Ah, un'altra cosa; mentre il nostro amico orso è intento a fare quello che vi ho detto viene a sapere una brutta notizia: quasi tutti gli animali del parco verranno trasferiti in degli zoo, se medesimo compreso! Trovando nella fuga l'unica soluzione plausibile, Yogi decide di

sparire dalla circolazione per un po'. Voi dovrete aiutarlo in questa sua missione, evitando che venga catturato.

GLOBALE 62%

BEVERLY HILL CATS

Con la straordinaria partecipazione di Top Cat: ahh, Top Cat, uno dei miei cartoni animati preferiti quando ero un bambino! Una vecchia zitellona ha lasciato ha lasciato la sua fortuna a Benny the Ball. Si dà però il caso che il suo vecchio maggiordomo, assetato di denaro e successo, è il secondo erede. Il furbone pensa quindi, furbescamente, di fare fuori Benny per beccarsi tutto il patrimonio. Il compito di Top Cat è appunto impedire che questo accada.

GLOBALE 60%

HONK KONG PHOONEY

Pare che il temibile barone von Bankjob sia riuscito ad evadere dalla prigione ed indovinate chi è l'unica persona che lo può fermare? Ma Honk Kong Phooey, noooo?!?! Il nostro eroe è già saltato fuori dal primo cassetto del suo casellario speciale ed ha già indossato il suo kimono, la sua maschera e sta già leggendo il suo prezioso manuale di kung-fu! Il nostro eroe ha moltissima fiducia nel suo gioco di gambe, nei suoi riflessi più veloci della luce e nelle sue incredibili intuizioni. Come può perdere chi si è studiato a memoria tutto un manuale di kung-fu? Siete venuti a sapere che il covo del barone è situato in un vecchio magazzino abbandonato. Su, sbrigatevi, acciuffate quel cattivaccio prima che ne combini un'altra delle sue!

GLOBALE 59%

RUFF AND REDDY

Ruff e Reddy hanno acconsentito a collaudare uno strano razzo del professor Flipnoodles. Fino al lancio sembrava che tutto andasse bene, ma ad un certo punto il razzo sfugge dai controlli ed inizia a vagare nello spazio. Quando i nostri amici si risvegliano scoprono, loro malgrado, di trovarsi su un pianeta sconosciuto, abitato da strane creature chiamate Lilli-Puni.

Questi ultimi costringono Ruff e Reddy ad andare su di un altro pianeta per salvare i Lilli-Puni dispersi. Se riusciranno in questa difficile missione, potranno far ritorno a casa, altrimenti...

GLOBALE 66%

Globalmente parlando: In questa compilation hanno piazzato quattro giochi con gli standard qualitativi del 1984. Grafica brutta, sonoro mediocre e giocabilità non eccelsa ne rappresentano le prerogative. Giocatela un po' prima di acquistarla.

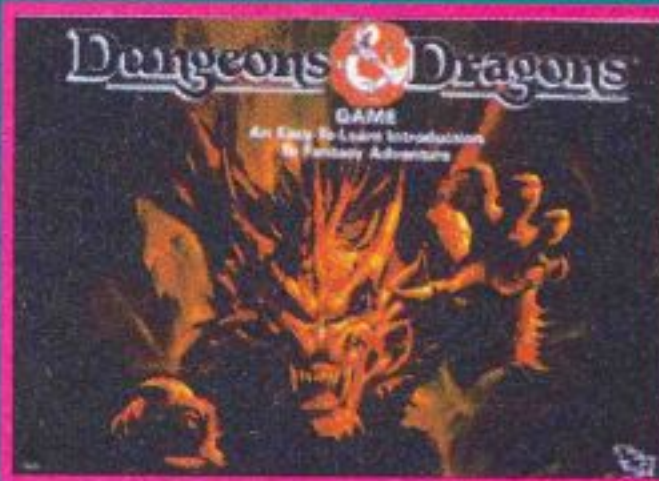
GLOBALE 57%

I quattro giochi seguono uno standard qualitativo talmente standard che ne faccio un commento in generale: per quanto riguarda il sonoro c'è qualche allegra musichetta ma nulla di particolarmente eccitante. Per quanto riguarda la grafica oserei dire che i programmatori seguano come me la filosofia del "grezzo ma rozzo", soltanto che io ne faccio uso solo con le ragazze (beccandomi qualche volta anche qualche bel ceffone)! Alcuni giochi potrebbero anche divertirvi (per esempio Yogi e Ruff and Reddy) ma non aspettatevi di giocarci a lungo. Se volete il mio parere, io non comprerei MAI questa compilation.

TITOLO	TRA	C64 c	C64 d	AMS c/d
3D CONSTRUCTION KIT	SI	49	49	....
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	24	24	....
ATOMINO		19,5	25	....
BACK TO THE FUTURE III	SI	19,5	25	19,5
BOXING MANAGER	SI	20	25	....
CHALLENGERS	SI	29	39	....
CHIP'S CHALLENGE	SI	19,5	25	....
COLOSSUS CHESS 4	ITA	19,5	25	....
CREATURES	SI	19,5	25	....
DARKMAN		19,5	25	....
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	59	....
DINOWARS		29	29	....
DOUBLE DRAGON II	SI	19,5	25	....
DRAGONSTRIKE		....	59	....
EDD THE DUCK!	SI	20	....	....
ELVIRA	SI	....	49	....
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	19,5	25	....
ERE HITS VOL 1		....	....	16,9
ERE HITS VOL 2		....	....	25
ERE HITS VOL 3		....	....	25/38
EXTREME	SI	19,5	25	....
F-16 COMBAT PILOT	SI	....	49	....
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	19,5	25	....
FERRARI FORMULA ONE	SI	24	29	....
FINAL FIGHT	SI	19,5	25	....
FORMULA 1 3D	ITA	24	24	....
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	20	25	....
GEM'X	SI	19,5	25	....
GOLDEN AXE	SI	19,5	25	19,5
GRANDSTAND	SI	29	49	....
HEROQUEST	SI	29	29	....
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	19,5	25	....
HOLLYWOOD COLLECTION		39	39	....
I PLAY 3D SOCCER	ITA	24	24	....
INTERCHANGE	SI	19,5	25	....
KICK OFF 2	SI	19,5	25	19,5
KIND OF MAGIC 3		29	29	....
LA STORIA INFINITA II	ITA	20	....	....
LAST BATTLE	SI	19,5	25	....
LAST NINJA III	SI	29	29	....
LOGICAL	SI	19,5	25	....
LOOPZ	SI	19,5	25	....
LORDS OF CHAOS	SI	19,5	....	....
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	29	29	....
LUPO ALBERTO	ITA	19,5	25	....
MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	19,5	25	19,5
MEGA PHOENIX	SI	19,5	25	....
MERCS	SI	19,5	25	....
NINJA RABBITS		15	18	....
OMEGA		....	21	....
OVER THE NET	ITA	19,5	25	....
PICK'N PILE	SI	19,5	....	....
POWER UP		29	....	....
PREDATOR 2	SI	19,5	25	19,5
PREMIER COLLECTION	SI	29	29	....
PROJECT FIRESTART		....	39	....
QUICK DRAW McGRAW	SI	19,5	....	....
RAINBOW COLLECTION		19,5	25	....
RBI BASEBALL II	SI	19,5	25	....
RODLAND	SI	19	25	....
RUGBY The World Cup	SI	19,5	....	....
SCACCHI SIMULATOR	ITA	29	29	....
SECURITY	SI	19,5	....	....
SEGA MASTERMIX	SI	29	39	....
SHADOW DANCER	SI	19,5	25	....
SILK WORM IV	SI	19,5	25	....
SIX APPEAL	SI	....	39	....
SKULL & CROSSBONES	SI	19,5	....	....
SKYFOX II	SI	....	25	....
SOCCER MANIA	SI	25	....	....
SPEEDBALL 2	SI	19,5	25	....
SPIDER MAN	ITA	19,5	....	....
SPORTING GOLD	SI	29	....	....
SQUASH J.KHAN	SI	19,5	25	....
SUPER CARS	SI	19,5	25	....
SUPER OFF ROAD	SI	19,5	25	19,5
SUPER SIM PACK	SI	39	49	....
SUPREMACY	SI	19,5	25	....
SWITCHBLADE	SI	29	29	....
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	19,5	25	19,5/29
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	20	25	....
THE BALL GAME	SI	19,5	25	....
THE BASKET MANAGER	ITA	20	25	....
THE DUEL - Test Drive II		24	....	....
THE HUNT FOR RED OCTOBER		19,5	25	....
THE KEYS TO MARAMON		....	39	....
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	39	....
THE POWER	SI	19,5	....	....
THE ULTIMATE COLLECTION	SI	29	....	....
THUNDER JAWS	SI	19,5	25	....
TOP CAT BEVERLY HILLS CATS	SI	19,5	....	....
TOTAL RECALL	SI	19,5	25	....
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	....	....	19,5
TURRICAN II The Final Fight	SI	19,5	25	....
TWIN WORLD		....	25	....
U.N.SQUADRON	SI	....	....	../29
ULTIMA VI The False Prophet		....	49	....
VIRTUAL WORLDS	SI	29	49	....

LISTINO COMPARATO COMPLETO DEI VIDEOGAMES 8 BIT NOVEMBRE 1991

Il negozio è in via San Prospero 1
Milano centro MM1 Cordusio
Vendita per corrispondenza in tutta Italia
telefonate ai numeri: 02 / 874580 - 874593
orario: 9,30 - 12,30 15 - 19,30, no lunedì matt. e fest.

e per esempio... **Dungeons&Dragons**

D&D BASE 25000
EXPERT 25000
COMPANION 25000
disponibile listino completo, anche dell'Advanced D&D
D&D 2nd Ed. 35900

TORNEO MILANESE inizio 16 nov., organizzazione di **METROPOLICLUB** (tel. 685428 sera) , RICCHI PREMI e ISCRIZIONI da **PERGIOCO**

miniature fantasy
in lega di piombo

RAL PARTHA, CITADEL, GRENADIER, MARAUDER, METAL MAGIC, RAFM

disponibile il listino completo

MODEL KITS IN VINILE
DA ASSEMBLARE E DIPINGERE

l'INCREDIBILE HULK 49900 scala 1:6
ed anche...

BATMAN	53900	scala 1:6
DOCTOR DOOM	71900	scala 1:6
ROBOCOP	47900	scala 1:6
la *SPOSA DI FRANKESTEIN*	44900	
TERMINATOR 2	79900	scala 1:5
l'*UOMO RAGNO*	44900	scala 1:6
WOLVERINE	47900	scala 1:6

il negozio accetta **tutte le carte di credito** e ***BANCOMAT***

importante settore CONSOLE

NINTENDO
GAME BOY
SEGA
LYNX

macchine e giochi

CARTUCCE TITOLO	TRA	C64	AMS
BATMAN	SI	69	...
BATMAN THE MOVIE		...	69
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	69	...
FIRE & FORGET II	SI	...	69
KLAX	SI	...	69
MYTH	SI	69	...
NAVY SEALS	SI	69	69
NO EXIT	ITA	...	69
OPERATION THUNDERBOLT		...	69
PANG	SI	69	79
PLOTTING	SI	...	79
PRO TENNIS TOUR	SI	...	69
ROBOCOP II	SI	69	69
SHADOW OF THE BEAST	SI	69	...
TENNIS CUP 2	SI	...	69

Game Art | Anna Spina

MEGACLASSIFICHE

i 10 titoli per Commodore 64 più venduti al Settembre 1991

CLASSIFICA SOFTEL

1 LAST BATTLE
2 MANCHESTER UNITED EUROPE
3 WARM-UP
4 J.K. SQUASH
5 OVER THE NET
6 GEM'X
7 THE BALL GAME
8 BIG BOX
9 THE POWER
10 W.C. BOXING MANAGER

CLASSIFICA LEADER

1 F1 GP CIRCUITS
2 TEENAGE MUTANT HERO TURTLE
3 GOLDEN AXE
4 SHADOW DANCER
5 FINAL FIGHT
6 KICK OFF 2
7 MERCS
8 SUPER MONACO GP
9 DARKMAN
10 RODLAND

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SEGA™
Master System™

PAC-MANIA™

Una delle conversioni coin-op più divertenti che si siano mai viste. Simpatici personaggi in mezzo ad intricati labirinti.

TM

TECMAGIK

TOYS®
LEADER

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CONSOLEMANIA

Siamo ormai qui per la seconda puntata (solo la seconda?) di questa mini rubrica dedicata al mondo delle console. Solo, nell'intimità della mia stanza, con Billy Joel che gorgheggia dietro di me, cerco di spremermi le meningi nella vana speranza che ne esca un po' di cervello, dimostrando così che anch'io ne possiedo uno (anche se lo uso molto raramente). Non ci sono molte novità sul fronte delle console, ultimamente.
Abbiamo visto l'ormai annunciato Lynx II (era allo SMAU), e ci ha fatto una buona impressione. La febbre del CD sembra dilagare sempre più: anche la Nintendo ha infatti annunciato l'uscita di un addendo al laser per la propria macchina ammiraglia... nell'agosto '92! Il CD-ROM per Super Famicom, infatti, sarà prodotto dalla Nintendo assieme alla Philips, e sarà compatibile con il nuovo CD-I di prossima uscita negli States. La collaborazione sembra promettere un prodotto di qualità, ma anche la Sony sembra stia per iniziare la produzione di una tal periferica, mentre corre voce (sembra una telenovela) che giganti dell'industria HI-FI vogliano rilasciare un terzo, non ufficiale, CD-ROM in tempo per Natale in Giappone (cosa gliene fregherà ai giapponesi che esca a Natale, poi!).

Buone notizie per quanto riguarda la nuova console a 64 bit dell'Atari, la Jaguar. Sta subendo gli ultimi ritocchi e l'Atari è positiva sul fatto di avereuna macchina funzionante e software in sviluppo entro la fine dell'anno. Un po' di informazioni sul nuovo arrivato di casa Sega ora: il Mega CD contiene un microprocessore 68000 a 12.5 Mhz per controllare le incredibili capacità di quasi-FMV di questa macchina.

I 15 fotogrammi al secondo sono totalmente indipendenti dal Mega Drive, in modo da poter avere gli usuali sprite gestiti da questiultimo assieme all'affascinante grafica e all'incredibile sonoro del CD-ROM. Il Mega-CD ha 768K di memoria video, 64K di memoria PCM sonora, 16K di memoria ad alta velocità e 8K per informazioni salvate.

Il tutto condito con una ROM di 128K. In questo modo, avendo cioè il Mega CD una propria memoria, un proprio processore, un proprio orto con l'insalatina, potrà lavorare assieme al Mega Drive, e l'output video e sonoro sarà quello congiunto delle due macchine, per darci i risultati incredibili che ho lodato prima (non posso mica farlo ogni due righe!). L'ultima novità per quanto riguarda l'hardware delle console è rappresentata dall'arrivo di un PC Engine Laptop: schermo a cristalli liquidi, joypad incorporato e possibilità di collegamento al "vecchio" sistema CD ROM sono le caratteristiche principali della nuova uscita della NEC. Passando al software le sorprese aumentano. Valanga di titoli in arrivo in vista delle festività: più di una dozzina di nuovi giochi stanno per entrare nella libreria software dell'Atari, che dopo il rilascio del Lynx II ha deciso di rimpinzare gli utenti che, giustamente, si lamentavano per la scarsità di novità per questo altrimenti ottimo portatile. Turbo Sub, Chequered Flag, Ishido, Vindicators, World Soccer, NFL Football sono solo alcuni dei prossimi rilasci. Per quanto riguarda le altre bestioline le novità non mancano: arriva il tanto agognato Stormlord per Mega Drive, assieme a Road Rash (fantastico!), Out Run, Wonderboy 5, Thunder Fox e via discorrendo. Per la Nintendo sono in arrivo i Simpson (ritardati per aspettare anche l'uscita su Game Boy), i Rospi da Guerra (Battletoads), Hudson Hawk, assieme ad una slavina di conversioni da cartoni animati (non solo per Nintendo): la Sirenetta, Wolverine (SNIKT!), Spiderman, Fantasia, Tom & Jerry.

Non dimentichiamo poi il fenomeno Schwarzy del giorno del giudizio in arrivo su Game Boy e NES! Alla fine di questa paginetta mi sono accorto che poi le notizie da darvi non mancavano, ma vi aspetto comunque tutti su Consolemania, la rivista solo e per tutte le console!

IN QUESTO C [CENSURA] DI PAESE NON SI SA MAI CHE FARE!! CI VORREBBE... CHE SÒ.... QUALCOSA DI NUOVO.... UN GIOCO... DEL CIOCCOLATO MI ACCONTENTEREI PERFINO DI UN... KIMPLER SORPRESA... PFUI!!!

SIETE QUI PER DIVERTIRVI? VI ACCOMPAGNO...NE AVEVO GIUSTO VOGLIA....

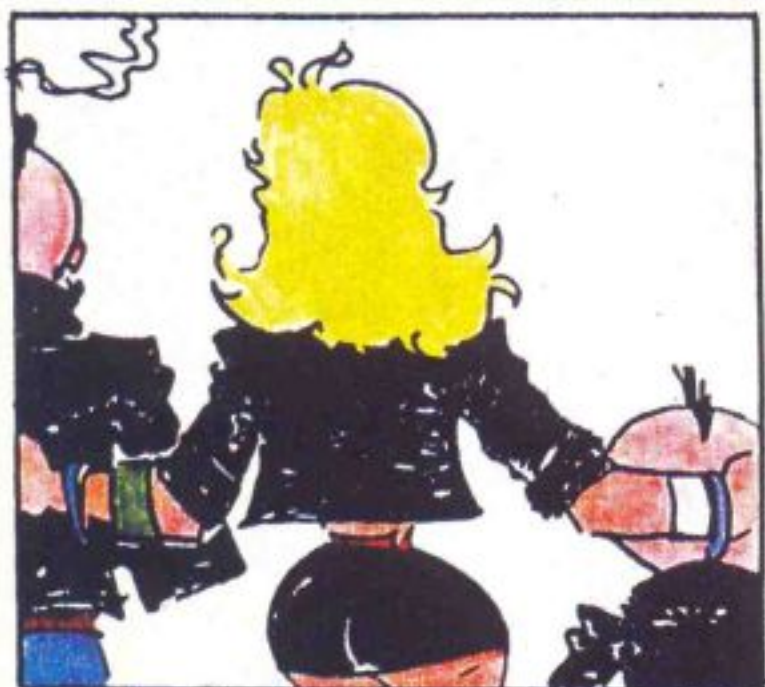
DI CERTO :

Dr. SOFT & Mr. HARD

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n. 24 (Parallela Viale Libia) - ROMA -

Tel. 8389183 - PRENDERA' IL 86203556

... PER IL TUO DIVERTIMENTO È IL POSTO GIUSTO!!!

SOFTWARE - HARDWARE

VIDEOGAMES & ACCESSORI

VIDEOGAMES ORIGINALI PER : COMMODORE 64 AMIGA ATARI PC COMPATIBILI NINTENDO ECC...
JOYSTICK MOUSE CAVETTERIA DISCHI ECC... ECC...
ACCORRETE... VI ASPETTIAMO!!!

SOFT® center

COLLEGAMENTO "MODEM" SU MIRAGE BBS TEL 06/9107872

PROGRAMMANDO S'IMPARA

Questa volta incontriamo quasi un veterano del mondo del software italiano con Lupo Alberto, Moonshadow. Ora fa il musicista, ha un sacco di altri "lavori in corso", mentre quando non si occupa di qualche musica o qualche gioco passa il tempo a elaborare qualche routine di scrolling superveloce. Ma chi è, Mandrake?

Giancarlo: Hai cominciato sul VIC 20, sei passato al 64, hai imparato l'assembly e poi hai avuto la geniale idea di cominciare Moonshadow, che se non sbaglio è un progetto tutto tuo. Sei andato avanti per quasi un anno...

Paolo: Di più! Considerata anche la maturità, etc, nel complesso tutta la lavorazione è durata più di un anno. Avevo in mente di fare un gioco fantasy, ma le idee non erano molto precise. Sai com'è, parti con una certa idea, la cambi, fai tutta una certa serie di esperienze, cambi la storia, lo trasformi in un adventure, poi in uno shoot 'em up poi ancora un'avventura dinamica, infine è uscito Moonshadow...

Giancarlo: Tutti i giochi portano a Moonshadow.

Paolo: ... E adesso ne sto facendo un altro che mi sa che sta venendo uguale!

Stefano: Quindi Moonshadow lo hai iniziato solo per passione.

Paolo: Sì. Volevo fare il mio gioco ideale, poi ho visto Antiriad che mi è piaciuto moltissimo e ha influenzato moltissimo la programmazione di...

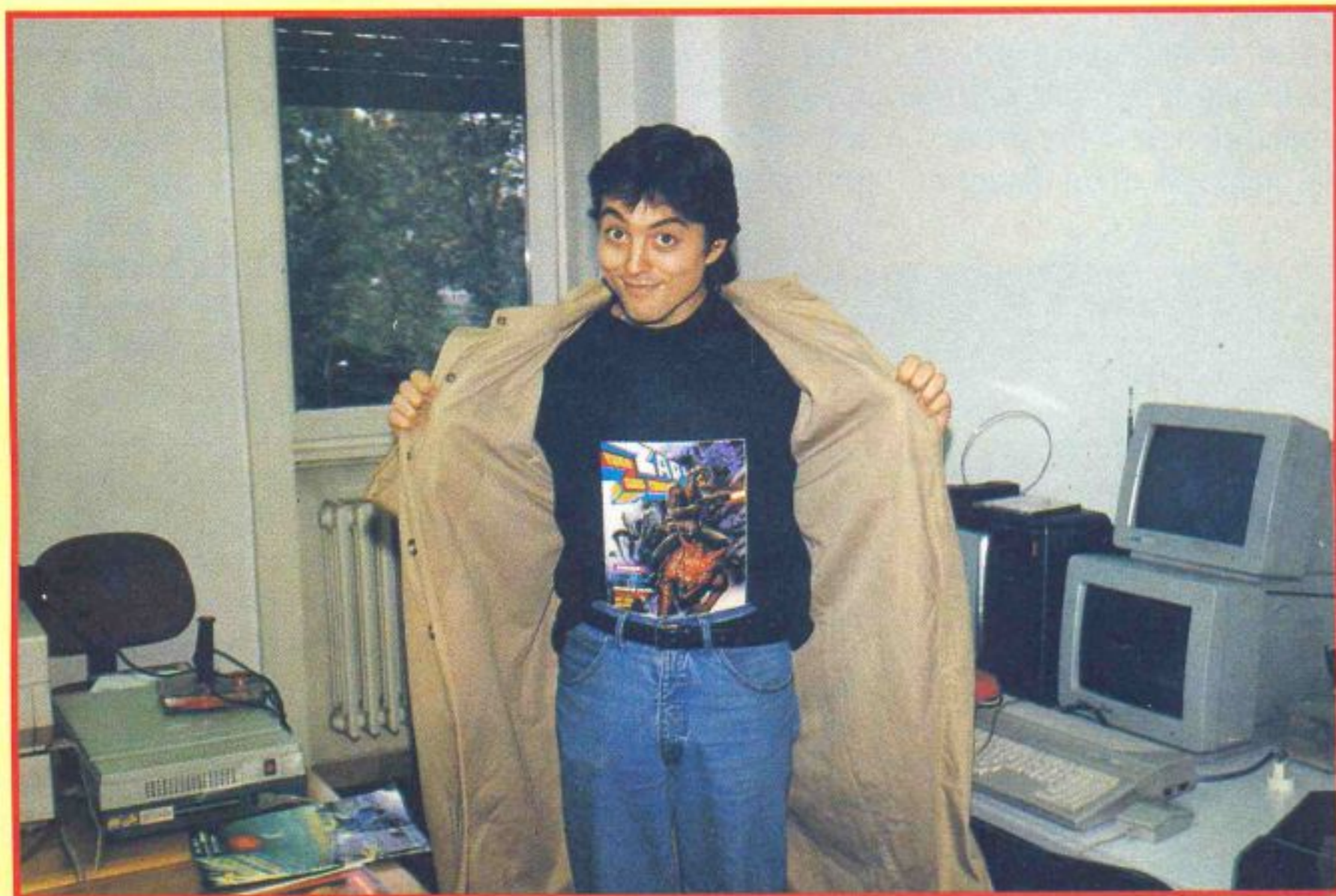
Giancarlo: Allora copiamo!

Paolo: Lo scrolling per esempio. Avevo deciso di non metterlo quando ho visto Antiriad, a differenza dalle mie intenzioni iniziali. Mi ero fatto l'idea che le schermate statiche potessero fare risaltare meglio le immagini, ma era un errore. Una schermata fatta bene, ovviamente, rende di più sullo schermo, ma in uno shoot 'em up bisogna considerare sopratutto la giocabilità e allora lo scrolling diventa spesso necessario.

Giancarlo: Ultimamente ti sei affermato sopratutto come musicista. Ho saputo di un sacco di progetti italiani che porteranno il tuo nome, non ultimo Chuck Rock...

Paolo: No. Chuck Rock, lo fa un'altro, un amico dei programmatori, lavora assieme a loro e hanno preferito così. Comunque hai ragione, adesso sto facendo le musiche di Clickclack sia per 64 che per Amiga, la musica di Cattivik per 64. Di Cattivik 64 sto facendo anche la grafica, anche se si tratta più che altro di un lavoro di conversione.

Giancarlo: Si guadagna di più facendo il programmatore o il musicista?

Paolo: Premesso che si guadagna pochissimo in entrambi i casi, come rapporto lavoro-guadagno è

migliore sicuramente quello del musicista. Per la musica è tutta una questione di avere l'idea, poi si tratta solo di metterla giù. Comporre un paio di musiche e qualche effetto sonoro ti può portare via una quindicina di giorni, si

possono così portare avanti altri progetti e integrare i (magri) guadagni. Per un videogioco invece quando ti è venuta l'idea, il lavoro vero è appena cominciato.

Giancarlo: Per quanto riguarda la grafica?

Paolo: Il primo lavoro che faccio esclusivamente come grafico è quello di Cattivik, anche questo è un lavoro abbastanza veloce. Quello che porta via molto tempo facendo il grafico è che su duecento idee realizzate solo un paio alla fine piacciono, a meno di non avere proprio la mentalità di un disegnatore vero. Mi ricordo che per gli alberi di Moonshadow ci ho messo un mese a forza di rifarli, ho scelto alcuni colori fissi in multicolor per poi accorgermi che mi servivano due grigi per fare una roccia e non li avevo. Un disegnatore vero lavora già su carta e lì stabilisce che con 90% di marrone gli conviene tenere il multicolor sul marrone...

Stefano: Cosa ne pensi di Lupo Alberto dopo tanti mesi, a mente fredda?

Paolo: Non lo rifarei! E' stato un lavoro molto stressante, quasi allucinante. I giochi di piattaforme mi piacciono, ma mi piacciono con un certo stile carino, come Creatures o alla giapponese, un po' come Rodland. Per Lupo Alberto sono stato abbastanza vincolato.

Stefano: Ho come l'impressione che non tutto sia andato come previsto...

Paolo: Ci sono stati poi un sacco di imprevisti. All'inizio doveva essere un progetto semplicissimo, a scrolling orizzontale, poi è diventato a scrolling multidirezionale. Allora giù a modificare il codice di tre mesi di lavoro. Ho pensato di fare caricamenti di sezioni separate a scrolling orizzontale e verticale, ma doveva essere tutto in un blocco. Allora ho pensato di fare la gestione di una mappa completa, facendo rientrare le varie sezioni in una mappa più o meno rettangolare, ma con la mappa delle sezioni che mi avevano dato ci sarebbero voluti tre 64 per tenere dentro una matrice di quella grandezza. Poi c'era il problema della grafica che non c'era. Non potevo specializzare le mie routine perché non sapevo quello che avrei avuto a disposizione, infatti quando mi è arrivata dal grafico la versione definitiva ho passato tre giorni a modificare alcune routine come alcune piattaforme talmente alte da dovere saltare al pixel. Insomma, è stata una lavorazione alquanto tormentata.

Stefano: Stai combinando qualcosa adesso con Omid e Tresoldi?

Paolo: Con Tresoldi stavamo facendo un Catch, che

SCHEDA TECNICA

Nome: Paolo Galimberti
Età: 23 anni
Luogo di nascita: Gorgonzola
Professione: Programmatore totale (grafico, programmatore, musicista).
Precedenti: Moonshadow e Lupo Alberto
Mi piace: Chitarra. Musica (heavy metal). Il computer è sempre stato il mio hobby, ora è diventato il mio lavoro. (Tra gli hobby non ha citato le ragazze solo perché questa per lui è una professione)
Non gli piace: La musica house, le zanzare e andare in discoteca perché si trovano entrambe.
Giochi preferiti: E' l'interesse per gli RPG fantasy mi ha avviato all'idea di Moonshadow. Il miogioco preferito è la serie degli ultima. Mi piacciono poi Great Giana Sisters, Creature e naturalmente Turrican 1 e 2, che sono dei veri capolavori sia su 64 che su Amiga.. Odio tutti quei giochi di Ninja che sono venuti fuori ultimamente.

è un genere che sta tirando molto al momento. Avevo progettato un algoritmo che mi permetteva di fare personaggi larghi anche una quarantina di sprite, larghi quattro sprite e alti quanto volevo. Solo che le animazioni di un wrestling in memoria non ci stavano, abbiamo tentato inutilmente di compattarli in tempo reale. Dopo tutto questo tempo abbiamo deciso di fare i personaggi più piccoli, ma adesso la Genias sta uscendo con un Wrestling anche lei e allora ci siamo fermati...

Giancarlo: Ma avete molte altre idee...

Paolo: Sì. C'è il gioco fantasy, il catch, uno shoot 'em up e un puzzle game.

Giancarlo: Puoi dirmi qualcosa del puzzle game?

Paolo: L'area di gioco è una scacchiera, insomma non è alla Tetris, ho preso spunto dagli scacchi cinesi, ma molto più semplice, come la dama. Non si giocherà contro il computer ma contro il tempo.

A questo punto comincia un intenso scambio di consigli tecnici con Giancarlo di come fare lo scrolling a velocità variabile per lo shoot 'em up, notizie sullo stato dei lavori di Cattivik (Giancarlo infatti, in caso non lo sappiate, è anche il programmatore di Cattivik 64: infatti sta disperatamente tentando di metterci delle rondini...). Si parla poi brevemente di console, e passano buoni cinque minuti a elencare le meraviglie dei "128 sprite per linea, non devi neanche stare a ragionare sul multiplex, ci metti dentro le coordinate di animazione e fai ruotare lo schermo".

Ci sarebbero tante domande da fare ma dopo il prolisso articolo del mese scorso Giancarlo mi ha imposto spazio limitato. Da quando è diventato capo redattore si è montato la testa, non mi piace quel suo sguardo, sarebbe capace di staccarmi la corr...

Zeppelin per C64, cassetta

AMERICAN 3D POOL

Film come "Lo Spaccone", o il quasi-seguito "Il Colore Dei Soldi", non possono certo ricreare per intero l'atmosfera che permea le sale da gioco quando a sfidarsi, su un piano ricoperto da un panno verde, si sfidano a biliardo due grandi giocatori. L'aria è elettrica, il giocatore (gilet e cicca in bocca) si prepara serioso, ammorbidendo col gesso la punta della stecca. Dopodiché afferra quest'ultima con la mano preferita (non dico la destra, visto che io sono mancino, e quindi quando gioco a biliardo impugno la stecca con la sinistra) alla base, per poi farla scorrere sull'altra mano, debitamente appoggiata al tavolo. L'avversario suda freddo, non sa con precisione se il tiro dell'uomo che ha di fronte servirà a decidere le sorti della partita, e spera che quella dannata palla bianca si comporti in maniera anomala, finisca in una buca, non colpisca alcuna altra sfera... E Stonk! Quei dieci secondi di meditazione vengono bruscamente interrotti dal tiro: il pallino colpisce la sponda, tocca un'altra palla e questa finisce in una buca. E tutto si ripete un'altra volta...

Le regole di A3DP sono più simili a quelle del primo coin'op erotico che si basava sul biliardo, piuttosto che quelle del pool vero e proprio: ogni giocatore ha a sua disposizione tre tiri di seguito, ed con almeno uno di questi, deve riuscire ad infilare una buca, altrimenti dovrà rincominciare da capo. Un tiro viene inoltre considerato "nullo" quando il pallino (ovvero la palla bianca) finisce diretta-

Questa simulazione tridimensionale del biliardo è decisamente carina, come grafica non ho nulla da eccepire ed il sonoro è veramente buono. Oddio, la musica dei titoli è irritante, ma i rumori delle palle quando girano e si muovono è fatto davvero molto bene. L'unica pecca che ha è quella di avere una visuale "fissa", per cui quando dovrete prendere la mira, lo schermo cambia prospettiva e vi fa vedere, nella sua bidimensionalità, il tavolo dall'alto. Certe volte si ha la sensazione che le palle non vadano dove dovrebbero, ma per il resto tutto ok, almeno il computer non bara come nell'altro 3D pool della Firebird! Al prezzo a cui è venduto, è praticamente regalato. Conclusioni: si tratta di un gioco che dovreste prendere in considerazione (se poi volete un ragguaglio sulle regole del pool vero e proprio, andatevi a leggere il megabox!). Naturalmente il discorso vale solo per chi, come me, ha la mania della stecca. Per tutti gli altri il discorso cambia: può darsi che vi piaccia, ma presto potrebbe venirvi a noia.

IL POO

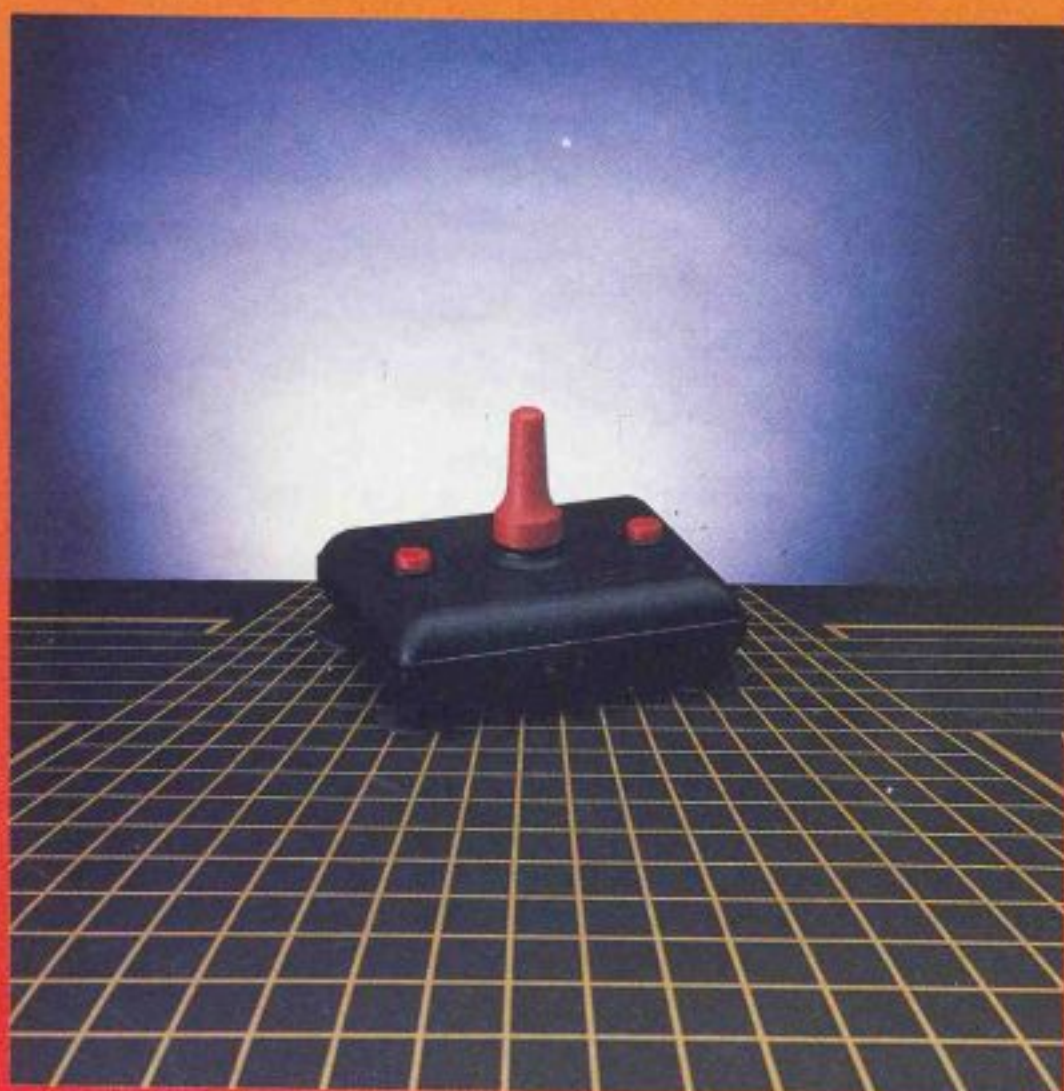
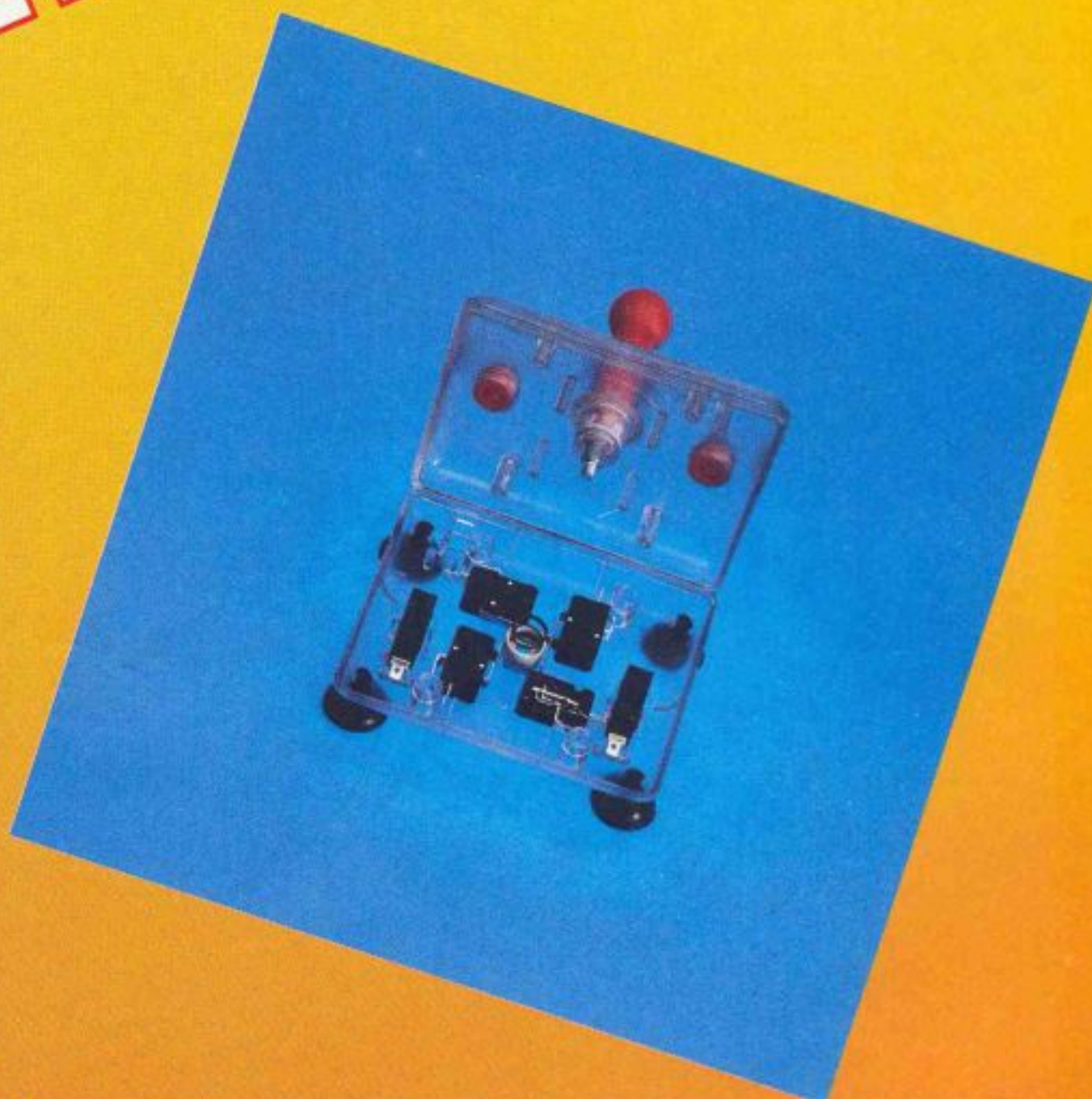
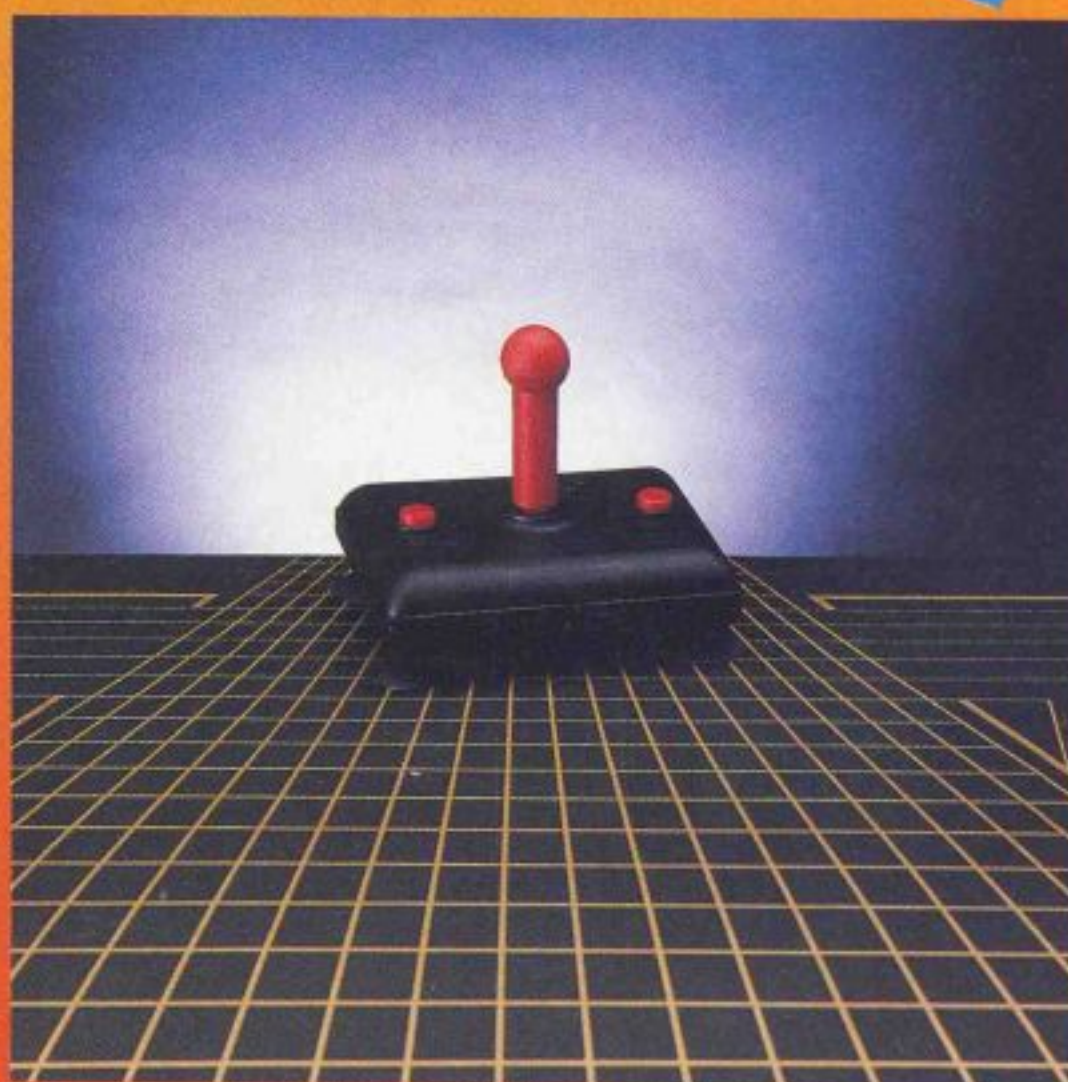
Penso che tutti voi, se vi siete mai recati in una sala giochi, vi siate resi conto di come un "attrezzo" considerato "sorpassato" per molti anni, stia tornando alla grande nei bar e nei locali pubblici, per simboleggiare il divertimento "adulto", meditativo e rilassante qual'è sempre stato fin dalla sua nascita: il tavolo da biliardo. Essenzialmente, in Italia, possiamo trovarne di due tipi: quello Italiano, di dimensioni maggiori sia nel tavolo sia nelle palline, e quello Americano, dalle fattezze più contenute. In qualsiasi caso, entrambi offrono la possibilità di giocare a Pool, ovvero il gioco che noi definiamo più bonariamente "Carambola". Sul tavolo ci sono 15 palline, numerate in ordine crescente, le cui prime sette sono colorate uniformemente (e vengono dette "piene"), le ultime sette sono bianche con una striscia colorata all'equatore (e vengono dette "Strisciate"), mentre in mezzo a questi due gruppi c'è

mente in buca oppure non tocca neppure una palla. Questo almeno per quanto riguarda il gioco singolo: infatti potrete anche giocare in due e quindi sfidare un amico per decidere "chi è la miglior stecca". Ma tutto non si ferma qui: il gioco prevede anche le regole del biliardo tradizionale, con il solo pallino ed altre due sfere sul tavolo. Si può giocare, insomma, anche "all'italiana".

PRESENTAZIONE 50%
Ha tante opzioni, ma il quadro di selezione delle medesime lo facevo meglio io in BASIC.
GRAFICA 85%
Bello l'effetto prospettico delle palle quando girano.
SONORO 89%
Effetti sonori dannatamente realistici.
APPETIBILITA' 80%
Chi di voi non vorrebbe sentirsi Tom Cruise?
LONGEVITA' 90%
Il fascino della stecca permane per molto, molto tempo.
GLOBALE 84%
Una simulazione di biliardo a prezzo stracciato, per di più decisamente al di sopra della media.I

In questa remota foto (estate `90) si nota Paolone concentrato sul tiro che si appresta a fare. Il look è ancora quello delle caricature, ma adesso l'ha cambiato e -soprattutto- si è pure vestito in modo degno...

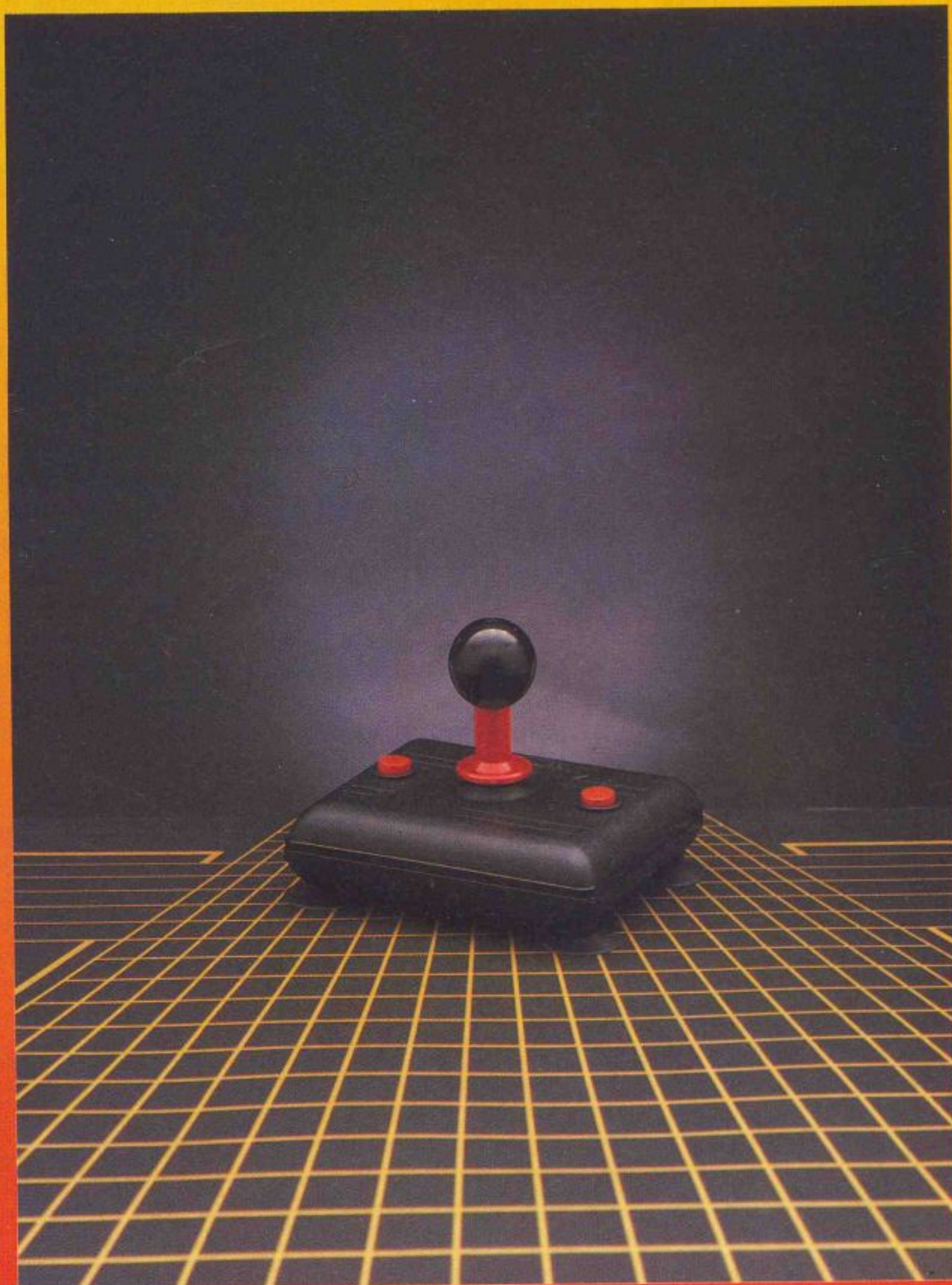
L, QUESTO SCONOSCIUTO

la Nr 8 di colore nero. Quest'ultima è decisamente la più importante, poiché serve a determinare la sorte di una partita.
Il motivo di questo "ripasso" sulle regole del pool è presto detto: ogni volta che, tra amici, si decide di fare una partita a carambola, saltano subito fuori delle "incompatibilità" fra le regole di ogni giocatore, così va sempre a finire che si gioca secondo norme personalizzate. In linea generale, se volete fare una partita a pool, dovrete procedere in questo modo (regolamento ufficiale):
1) ricordate che i colori originali delle palle sono solo due, ovvero il giallo e il rosso, mentre resta invariata la pallina nera. Il pool orignale, infatti, prevede che sul tavolo, all'inizio, dovrebbero esserci sette sfere gialle, e sette rosse. In Italia la contrapposizione giallo/rosso è in piene/strisciate
2) all'inizio della partita si dovrebbe lanciare una moneta per decidere quale giocatore dovrà "spaccare" (ovvero tirare per primo contro tutte le palle radunate dal triangolo), ma la sorte può essere sostituita da un gioco di abilità che consiste nel lanciare il pallino il più vicino possibile alla sponda su cui poggia il giocatore, facendogli preventivamente toccare la sponda opposta. Ogni giocatore dovrà mandare in una buca qualsiasi solo sfere piene o strisciate, a seconda di quale tipo di palla sia riuscito a mandare giù per primo.
3) ogni giocatore ha, di norma, diritto ad un solo tiro per volta, ma può capitare che l'avversario compia qualche irregolarità, ed in tal caso costui perde un turno, permettendo così al giocatore di effettuare due tiri consecutivi. Queste irregolarità sono: toccare una palla dell'avversario con il braccio, la stecca o il pallino prima di colpire una palla propria; mandare una palla avversaria o il pallino in buca, toccare direttamente la palla nera, non toccare nessuna palla. In tal caso il giocatore dovrà posizionare il pallino nell'apposita "mezzaluna" prima di tirare. Se un giocatore che ha due tiri commette un'irregolarità al primo tiro, i due tiri toccheranno all'avversario.
4) la "numero 8" non dovrà mai essere toccata dai giocatori, almeno direttamente, e il giocatore che eventualmente dovesse mandarla in una buca prima di aver esaurito le proprie sfere, perderà inesorabilmente la partita. Una volta che un giocatore avrà mandato in buca tutte le sue palle, potrà giocare la nera COME SE SI TRATTASSE DI OGNI ALTRA PALLA, quindi niente sponde, tiri in una buca sola, niente tiri particolari come le sponde papali o le doppiesponde arcivescovili elastiche inventate da Dave l'estate scorsa in Inghilterra per far colpo su una ragazza (mi è andata male, ci ho pure piantato una magra figura NdD) o cose simili, ok?
5) teoricamente dovrebbe esserci un arbitro per segnalare irregolarità, e, nel caso che l'esito di una partita fosse dubbio (non so come possa accadere, visto che chi manda giù la 8 per primo senza commettere irregolarità vince, comunque il regolamento ufficiale prevede anche questo), assegni la vittoria al giocatore che, secondo lui, ha rispettato tutte le regole. Ora, avere a disposizione una terza persona disposta ad arbitrare non è sempre possibile, siete pregati di non scannarvi per motivi futili: ricordate che il biliardo è un gioco di abilità, destrezza, che risponde a determinate leggi fisiche (le palle, al contatto con le sponde, si comportano come le onde durante la riflessione o la rifrazione. Chiaro? No? Bhè di libri di fisica ce ne sono tanti in giro, procuratevene uno! (così vi renderete conto di perché Paolo ha un bel quattro in fisica - nd JH) e che serve a rilassare i nervi, e non a litigare!

REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

Albatros-Ball 2

Venti modelli costruiti con speciale nylon antirottura ed antigraffio, collaudati singolarmente e garantiti per due anni.

Esclusivo impiego di micro switches professionali. Garantiti 10.000.000 di colpi.

Manopole rinforzate con un'anima in acciaio da 8 a 22 mm

ALBERICI - Via Miglioli 23 - 40024 Castel San Pietro Terme (BO) Italia
Tel. 051-944300 ric. aut.
Fax 051-944594
Telex 213421 VICAPP I

OCEAN, per C64 L.9.500

BATMAN THE MO...

Come poteva un personaggio come Batman non comparire anche nel mondo dei videogiochi? Impossibile, vero? Beh, di giochi su Batman ce ne sono stati più di uno, ma io mi sto riferendo a quello ispirato al film di Tim Burton. Infatti per festeggiare il cinquantesimo compleanno di questo oscuro ma straordinario personaggio (ricordo per chi non lo sa che l'uomo pipistrello nasce negli anni trenta) si era deciso di girare un film, che riprendesse integralmente il Batman originale di Kane (che sarebbe poi l'autore), tralasciando le orride storpiature degli anni sessanta (ricordate quell'orribile serie di telefilm che ogni tanto trasmettono sulle TV private? Avevate mai visto, prima d'ora, un supereroe con la pancia? Giudizio mio personale: al rogo (Gosh, Batman! Per tutti i cerini! nd Robin) (ed avete mai visto, ad una rissa allo stadio, comparire nel cielo scritte come "sok!" "Sbang!" "Swham!" E "strasbank!"? NdP).

La regia fu affidata a Tim Burton, che seppure molto giovane, si dimostrò degno dell'incarico affidatogli. Alla notizia dell'imminente uscita di un film sull'uomo pipistrello la mia prima impressione fu di raccapriccio, vuoi perché avevo ancora stampati in mente i disgustosi telefilm, vuoi perché non mi sembrava un soggetto tanto trasportabile sullo schermo. Quando poi il film è uscito anche qui in Italia, sono andato a vederlo perché c'era Kim Basinger. Ah, giust'appunto ne approfitto per fare una comunicazione di servizio: Kim, ovunque tu sia, se leggi queste mie righe, perché non vieni a farmi visita?

Va bene la smetto, ricordo comunque che l'appello non è esclusivamente per Kim, è valido anche per le ragazze che le assomigliano, telefonatemi vi prego, mi sento tanto solo! (Eh eh, mica deve essere solo Max a rimorchiarsi le ragazze! Ci sono anche io! Non dimenticatelo! NdD) (sottoscrivo anch'io NdP)(solo se vi piacciono gli ex redattori di "Zzap!": La smettete di scrivere fesserie, o no?!?!! nd Caporedattore arrabbiato).

Riprendiamo da dove ero rimasto, stavo dicendo che ero andato a vedere il film solo per Kim. Quando però la proiezione è cominciata, ho cambiato subito opinione su tutto: la storia era ben studiata (a parte un paio di "toppe"), la scenografia era fantastica, gli effetti speciali sbalorditivi, insomma, almeno per me, un vero capolavoro. Ed il gioco di cui vi parlerò ora è degno del film. La trama è la stessa, la giocabilità elevata e sono state riproposte, in versione digitale, tutte le scene più emozionanti della pellicola.

La storia è pressappoco questa: Jack Napier, il braccio destro del boss locale, cade in una vasca di acido e ne esce deformato, ma alla fine muore ucciso da Batman. Basta, ho finito, ci vediamo la prossima volta. Ahi, no Giancarlo, non mi incatenare per l'orecchio all'Amiga, stavo solo scherzando! Pietà!!

Va bene ho capito che l'argomento va trattato un po' più approfonditamen-

te dunque, iniziamo con l'ambientazione: il teatro della vicenda (mmm Dave, come sei colto! NdP) (effettivamente! NdD) (fra un po' vi pianto! nd JH) è Gotam City, un'enorme metropoli in cui il tasso di criminalità è alle stelle. Il responsabile di tutto ciò è un certo Grissom (il boss locale), che, con i suoi scagnozzi, fa sì che ogni giorno, per molti cittadini, sia l'ULTIMO. Che fare a questo punto? Sembrava che tutto fosse perduto, quando, dal nulla, salta fuori un nuovo personaggio. Il suo nome è Batman. Intanto Grissom scopre che Jack Napier, il suo fidato braccio destro, se la intende con la sua ragazza e decide di "toglierlo dal gioco" (in questo caso va inteso come un GAMEOVER). Lo manda quindi a recuperare dei documenti scottanti in una fabbrica, la chimica AXIS, avvertendo intanto la polizia. Nel più bello entrerà in gioco anche il fantasmagorico uomo pipistrello, che farà cadere il futuro Joker in una vasca di acido verde. E qui viene il bello. Jack non è morto come tutti credono, si è salvato, riportando però qualche "piccola" deformazione al volto. Ormai in preda alla pazzia Jack cambia nome in Joker e sparge terrore in tutta la citta, e voi, nelle vesti di Batman, dovete impedirglielo. Contento Giancarlo?

Come ho già detto il gioco si ispira alla trama di questo film. Nel primo livello sarete impegnati a trovare il Joker nella chimica AXIS (direi che l'architetto che l'ha progettata amava molto i rompicapi! Mai vista una fabbrica così incasinata. NdD), nel secondo sarete alla guida della vostra splendida fuoriserie e dovrete raggiungere la vostra Bat-caverna, il terzo è una specie di rompicapo: dovrete infatti scoprire quali sono i prodotti trattati con un composto venefico.

Il Joker, furibondo, disseminerà quindi dei palloni pieni di gas nocivo, ed ancora una volta, nelle vesti dell'uomo pipistrello, dovrete eliminarle con il vostro aereo a forma. Se riuscirete ad arrivare fin qui sarete a buon punto, perché manca solo uno schermo alla fine. L'ultimo livello è ambientato nella cattedrale della città, ma non voglio dirvi niente di più, se lo facessi, vi rovinerei la sorpresa!

PRESENTAZIONE 80%
Bella la colonna sonora introduttiva, per il resto niente di speciale.
GRAFICA 90%
Slurp e straslurp, perché tutti i giochi non sono così?
SONORO 93%
Per definirlo basta una parola: ottimo.
APPETIBILITA' 90%
Ah, il fascino del personaggio...
LONGEVITA' 90
Lo giocherete fino alla sua conclusione, e dopo questa, ogni tanto una partitina vi farà sempre piacere.
GLOBALE 92%
Ok ragazzi, correte subito a comprarlo!

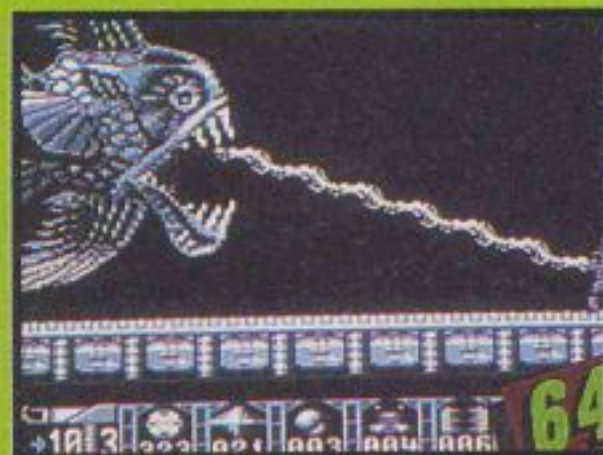
Il film era davvero spettacolare (anche se, come ha detto Dave, l'aspetto più appariscente era Kim Basinger, bella e brava), ed il gioco ne è veramente degno. La grafica è spettacolare, davvero una delle migliori mai apparse sul C64. Il sonoro è sullo stesso livello, ed il tutto è dannatamente divertente da giocare. Davvero un signor budget che non deve mancare a nessuno.

Cioè, questo gioco mi piace, cioè è veramente bello, cioè non so se avete capito cosa voglio dire, cioè. Ora che ho battuto il record mondiale di ripetizione di una parola in una frase posso (essere licenziato - nd JH) andare avanti. Batman è un misto di Bionic Commando e di Robocop, unito ad una buona dose di novità. Questa volta la licenza è stata ben sfruttata dalla Ocean, e ne è uscito un gioco veramente superbo sotto ogni aspetto: la grafica, pur non essendo superlativa, è pur sempre buona e ben animata, le diverse colonne sonore sono veramente il massimo, la giocabilità è alta. E, in più, il gioco è veramente fedele alla trama del film Cosa si può desiderare di più dalla vita? Se non siete un ragazzino sciocco ed immaturo correte subito a comprarlo!

L'ODIO É SENZA TEMPO
LAST
NINJA
3
NINJA
THREE
SYSTEM·3
ORA DISPONIBILE PER AMIGA
A L. 49.900.
VERSIONI C64 A UN PREZZO
ECCEZIONALE!
LEADER
DISTRIBUZIONE

TURRICAN

"Aiutooooooo! Mamma, Papà! Ci sono i marziani!" "Uffa! Pierino, ti ho detto mille volte di non scocciare per simili insulsaggini... I Marziani, nemmeno fossero un'orda di esattori delle tasse!" "Ma papà, i Marziani vogliono invadere la Terra! Poi ci ficcano surgelati sulle loro astronavi, e ci portano sul loro pianeta per divorarci tutti" "Già, come le zanzare nei pressi del Ticino quando fa caldo e non si possono nemmeno aprire le finestre..." "Peggio, peggio..." "Ma sì, Pierino, non ti preoccupare, vedrai che con tutte le teste calde che ci sono in giro, troveranno certamente l'imbecille disposto a infilarsi qualche tuta spaziale anti-

proiettile ed antilaser, in grado di sopportare le temperature più elevate e di nuotare sott'acqua. Inoltre al nostro eroe di turno verrà dato uno schioppo modello guerra 15-18 con sopra scritto "cannone a raggio di lampi" (cito testualmente dalle istruzioni NdP) che è praticamente una fregatura, ma in compenso fa bella impressione. Poi lo porteranno da qualche parte sulla Terra, in un luogo dimenticato da Dio e dagli Uomini, dove gli Alieni avranno costruito la loro base, per fargli attraversare a piedi deserti, caverne, palazzi e cose simili, finché non avrà raggiunto la già citata base, dove incontrerà l'alieno più cattivo di tutti e lo distruggerà per salvare il mondo! Naturalmente tutto non finisce qui, perché ogni tanto i nemici, morendo, lasceranno al nostro impavido cretinotto qualcosa con cui rifornire le armi, magari proprio un'arma migliore, oppure dei papparuoli vari in grado di rimpinzarlo di energia e di farlo tornare felice e scattante come i giapponesi di 'Mai dire Banzai!'." "Ma non ti fa paura tutto ciò?" "No, Pierino, perché vedi, gli eroi ci sono sempre e poi mica ci vado io a combattere contro i Marziani. E adesso, Pierino, non ti preoccupare più ed accendi la TV che c'è il telegiornale..." CLICK! "Salve, sono Paolo Frajese e vi annuncio le notizie dell'ultima ora sull'invasione da parte degli Alieni. Purtroppo le Nazioni Unite non sono ancora riuscite a trovare un eroe in grado di salvare l'umanità. Per ciò, è stato estratto a sorte il fortunatissimo essere umano che avrà l'onere di salvare il suo genere. Lo raggiungeremo adesso per telefono, per informarlo di quanto sta succedendo e di sentire le sue impressioni in diretta..." DRRRRRIIIIN... DRRRRRIIIIN!....

Corri, spara, affetta, ammazza, distruggi! Questo gioco è dannatamente violento ma è anche terribilmente esaltante! Quando è "tornato" in redazione nella sua folgorante riedizione economica, non ho potuto fare altro che caricarlo e giocarlo, giocarlo e rigiocarlo, finché non ho consumato il nastro! Amen, vorrà dire che me ne comprerò un'altra copia ed userò questa cassetta per registrarci su dell'ottima musica. La grafica è meravigliosa, il sonoro anche, tutto è così fluidamente giocabile e divertente, che solo un ploccobeode non andrebbe a comprarlo, se già non ce l'ha!!

Qui ci troviamo di fronte ad una pietra miliare del software per C64. Questo gioco della Rainbow Arts, infatti, è... Massiccio! Non esite altro termine per designarlo: i fondali sono meravigliosi, il sonoro è fantastico, la giocabilità incredibile, gli sprites si muovono con una fluidità incredibile e... Cosa dire di più? Mi aveva sempre affascinato fin dalla sua prima apparizione (e dalla sua prima "sparizione", visto che quando ho chiesto, qui in redazione, se potevo portarmelo a casa per farci qualche partita, nessuno sapeva dove fosse finito... NdP). Comunque, adesso è in versione budget e quindi il suo globale non può che essere a livelli altissimi. So che facendo così darò un enorme dispiacere a Giancarlo (che non vuole), ma, secondo me, è proprio il caso di usare il mio personalissimo "Paologismo": Questo gioco è ciò che si dice BIIIP (censurato, eh,eh,eh. - nd JH)!

PRESENTAZIONE 90%
Poderosa, con un sacco di giocabilità ed istruzioni in tutte le lingue, compreso un italiano molto simile a quello che si usa in Italia.

GRAFICA 97%
Basti dire che, quando uscì il gioco a prezzo pieno, furono tanti a rimanerne estasiati.

SONORO 95%
Che musiche, gente!

APPETIBILITA' 98%
Se ancora non l'avete, il prezzo economico agisce provocando sul giocatore un'attrazione quasi sessuale.

LONGEVITA' 98%
Se lo comprate è sicuro come l'oro che non lo mollerete finché non l'avrete terminato.

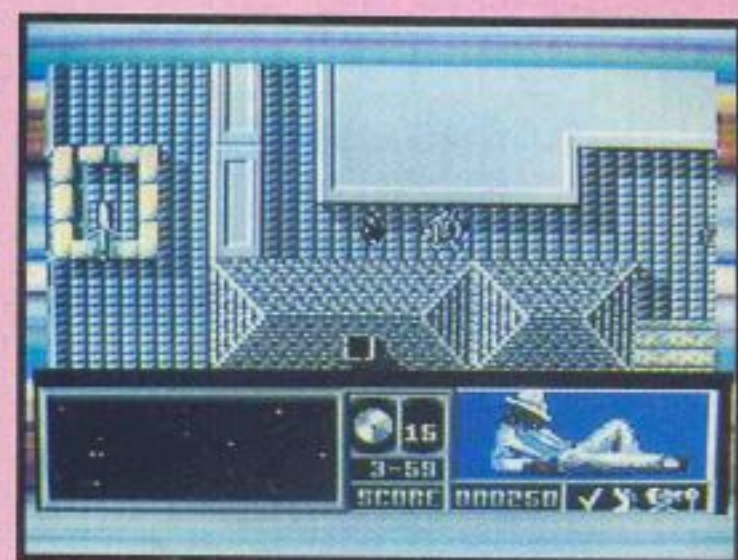
GLOBALE 97%
Come prima... Più di prima... Ti giocherò... Come prima, più di prima, ti finirò....

Kixx per C64, cassetta (rerelease) L.9.500

MOONWALKER

Lo sapevo che prima o poi sarebbe successo! Stefano "Moonwalker" (perché con la testa è sempre sulla Luna) Gallarini, conducendo USA TODAY è diventato l'idolo di tutte le adolescenti e, "perte aporte" permettendo, di tutti i videogiocatori. Così, la vita del nostro Direttore Esecutivo, da felice e (quasi) spensierata che era, si è via via trasformata in un vero incubo: non può più camminare in città che subito viene riconosciuto ed inseguito dai fans... Ma che avrebbe dovuto fronteggiare un assalto persino negli studi della trasmissione, beh, questo proprio non se l'aspettava. E così il primo livello del gioco a lui ispirato, vede il nostro intramontabile Steve sfuggire ai suoi fans passando attraverso i meandri degli studi televisivi e cercando i sette pezzi che formano, assemblati, un travestimento da coniglio, senza contare poi gli altri oggetti vitali quali una telecamera, una chiave, un faretto ed un microfono (con i quali tirare avanti la trasmissione). In questa fase del gioco, Steve potrà accelerare il passo e correre, ma logicamente non sempre: dopo un po' si stanca. Ogni volta che viene toccato da un fan o da un nemico, il nostro eroe perde uno dei CD che deve presentare durante USA TODAY e, una volta che li ha persi tutti, viene licenziato e voi perdete la partita.

La sequenza successiva vede Steve a bordo del suo vespone travestito da coniglio, ma qui viene scambiato per il Tenerone da parte dei fans di Gianfranco D'Angelo ed è quindi di nuovo costretto a fuggire recuperando intanto le sette sfere in grado di trasformare la moto in una potente astronave, con la quale raggiungere il terzo livello. Ed adesso la musica cambia, nel senso che i livelli restanti sono diversi, per impostazione, dai due appena descritti.
Nel terzo, infatti, Steve verrà catapultato per sbaglio sul set del film "Gli Intoccabili" e si troverà nel famosissimo (!!) Club 30 dove dovrà eliminare tutti i criminali che sparano dalle finestre (forse su commissione della concorrenza NdP). Dopo un eventuale successo in questa mis-

sione (dovete farcela! Se no come farebbe il prossimo "Zzap!" a uscire, senza direttore esecutivo?), Steve si farà impietosire dalle grida di soccorso di una sua fan in mano ad un pericoloso narcotrafficante. Ad aiutarlo ci penserà un famoso disegnatore di cartoni animati giapponesi, che regalerà al nostro eroe un portentoso robot che -ahimè- dovrete guidare voi sulla via del successo....
Come? Mi dicono ora dalla regia che il vero prota-

Aaargh! Un gioco su Michael Jackson, il famosissimo "plastic man" tanto "amato" da chi, come me, segue prevalentemente l'hard rock ed il Metal. Vabbè, non stiamo certo disquisendo sul personaggio, ma sul videogioco. In totale, considerando che è un budget, non si può certo dire che sia insufficiente, ma i primi due livelli sono davvero uno strazio: non sono difficili, intendiamoci, ma sono lunghi e noiosi, inframmezzati da un tedioso multiload e seguiti -per fortuna- da due livelli di discreta fattura e con maggiore azione. Se poi teniamo conto del fatto che mancano crediti o continues, e che siamo costretti a sorbirci i due labirinti ogni volta...

Sulla violenza di questo gioco Michael Jackson ha fatto davvero tante storie: ha voluto provare il gioco prima che fosse commercializzato ed ha esplicitamente desiderato non "morire" mai durante una partita. Peccato però che questo gioco sia "non violento" soltanto a metà, visto che i nemici crepano, eccome! Scordatevi comunque i paragoni col mediocre coin-op o con le belle versioni per console Sega: Moonwalker su C64 si presenta come un tie-in a sé, con grafica discreta ed un approssimativo remix di "Bad" come sonoro, dalla giocabilità passabile (primi due livelli permettendo) e da un rapporto qualità/prezzo decisamente migliorato dalla rerelease economica. Vivamente consigliato solo a quei due o tre fans del film, mentre gli altri ci pensino su' prima di comprarlo.

PRESENTAZIONE 70%
Ho apprezzato in maniera del tutto particolare la sequenza animata introduttiva, le schermate di intervallo sono interessanti, ma il multiload è frustrante.

GRAFICA 75%
I labirinti fanno parte di un retaggio culturale dei primi anni `80, ma gli sprites sono fatti bene e lo stesso si può dire del Club 30 e dell'arena

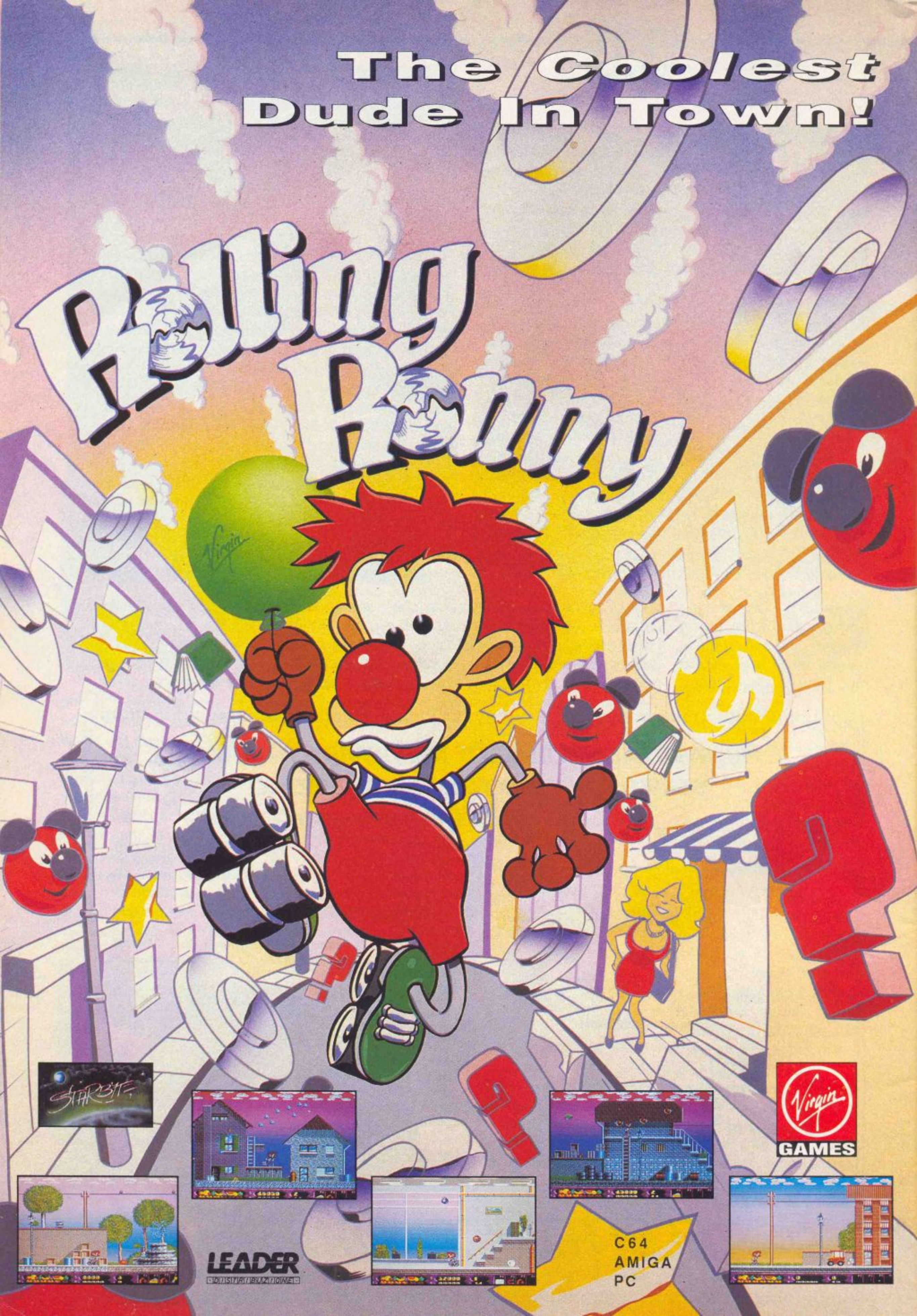
SONORO 68%
Un pretenzioso remix di "Bad", che si poteva comunque fare meglio

APPETIBILITA' 40%
Il film faceva dormire, i primi due livelli fanno dormire, il personaggio in se fa piangere e l'uscita a prezzo pieno non aveva certo migliorato il tutto(esagerato! -ndJH).

LONGEVITA' 68%
La sfida si fa comunque abbastanza interessante, e questo voto è destinato ad incrementare qualora riusciate ad arrivare al terzo livello

GLOBALE 70%
Non è programmato male, e può divertire per qualche ora. Un titolo tutto sommato da non scartare a priori, soprattutto considerando il prezzo.

gonista di Moonwalker non era Gallarini bensì Michael Jackson. Beh, fa niente, tanto a giudicare dai "rumori" che escono dalla doccia che c'è qui in redazione, siamo tutti concordi nell'affermare che Stefano canta più o meno come la star americana, solo che non ha venduto lo stesso quantitativo di dischi. A parte gli scherzi, qui siamo tutti molto dotati per il canto, e chi segue -ad esempio- con una certa regolarità le performances di Paolone al Kaos di Alassio non può che essere d'accordo...

The Coolest Dude In Town!
Rolling Ronny
Virgin
STARBYTE
LEADER
Virgin GAMES
C64
AMIGA
PC

Chi è senza peccato scagli la prima pietra!
Va bene che abbiamo indubbiamente commesso degli errori grossolani di recente, ma flagellarci in questo modo attraverso le vostre missive mi sembra un attimino esagerato. Ok, è vero, abbiamo recensito due volte consecutive Logical, e con due pagelle differenti, ma l'abbiamo fatto solo per vedere se eravate attenti (e poi le differenze nei voti non erano sicuramente marcate, una prova in più di una tutto sommato obiettività nei giudizi), come dite? Che le foto di Logical erano erroneamente finite anche all'interno della recensione di Pang... Ebbene sì, avete ancora una volta ragione, come vi avevo già detto si tratta di un'ignoto virus che si propaga fra le pagine delle riviste senza lasciar scampo... Ci sono poi i bollini fantasmi di Turbo Charge e Out-Run Europa (rispettivamente Medaglia D'Oro e Gioco Caldo), e Scooby Doo la cui recensione è slittata di un mese... Dulcis in fundo: le foto di Pang sono state poi pubblicate il mese scorso sotto il sommario, come dice il proverbio? Meglio tardi che mai, l'importante è riconoscere i propri errori, nel frattempo godetevi questo nuovo numero e pensate che il prossimo sarà ancora meglio, ma sarà poi possibile? Ai posteri l'ardua sentenza...

DILEMMATICHE CONSIDERAZIONI

"Carissima e fortissima (è solo l'intestazione, non montatevi la testa) redazione di ZZAP!,
vi scrivo perché desidererei fare un po' di luce sulla misteriosa girandola di redattori all'interno della rivista. Prima di tutto però due parole (non di più) riguardo a RP: RP ti prego ritorna! In secondo luogo non sono riuscito a venire a capo dell'alternanza del postaiolo (dopo MBF, Carlo e ora Ricki) e dell'editorialista (Stefano Gallarini dopo la lunga "dittatura" di Bonaventura Di Bello); fermo restando che gli ultimissimi numeri hanno riportato ZZAP! a ottimi livelli, soprattutto nella posta, sono i motivi e il sistema dell'alternanza stessa che mi interessano. In particolare anche tra redattori, chiamiamoli così, ma puntualizziamo che ogni riferimento alla condizione mentale è del tutto casuale, normali.
Ora, io non vado certo a pensare che ci sia una feroce concorrenza tra di voi, con faide interne, estorsioni, e agguati mattutini dietro alle scrivanie; ammesso che ci sia, voglio solo scoprire il filo conduttore, dopo notti e notti insonni di meditazione inutile, voi siete la mia ultima speranza.
Ci sono faccine nuove che appaiono improvvisamente, altre più conosciute che scompaiono e poi riappaiono (chi ha fatto uscire dave dall'armadio! Stava soffocando? Pffui, sempre la solita scusa... NdR), altre ancora scompaiono senza più riapparire (.. Emh!...). So che avete una sede per il mercato dei redattori sullo stile calcistico, so che si trova nella villa di Max sullo stagno principale della Bovisa, capisco che possa essere allettante, ma... Controllatevi! Aspetto illuminanti delucidazioni...".

Luca Sampietro

Mi spiace proprio, ma noi redattori non possiamo parlare, lasciamo fare tutto ai nostri procuratori, sono loro che gestiscono il nostro cartellino, la squadra, l'ingaggio (accidenti a loro!)... Scherzi a parte ti posso dire che per quanto riguarda la nostra Posta è una carica ereditaria che si trasmette tramite l'investitura del maestro che decide liberamente il suo discepolo che ritiene più adatto a seguire le sue orme, dopo di che si allontana solitario lungo una strada buia e tempestosa per affrontare il suo destino... Già che siamo in argomento c'è un'altra lettera attinente... Ma prima vi devo comunicare il codice di Ghostbusters (da me stesso richiesto, e puntualmente comunicatomi! Siete grandi!) inviato dallo stesso Luca (a dire il vero anche da un secondo lettore del quale non trovo più la lettera, spero che salterà fuori, prima o poi, intanto mi scuso...): all'inizio premere Help, poi Y 45345, a questo punto dovreste avere un sacco di dollaroni per acquistare la migliore attrezzatura possibile... there's something strange in your neighbourhood... (Ho appena saputo che Giancarlo ieri è stato attaccato da un gatto... Ma questa è un'altra storia...). Sempre in tema di trucchetti interessanti vi riporto, già che ci siamo, anche quello molto interessante di Dario Sorriso: quando giocate a Chase HQ, resettate , inserite il disco di Turrican 2 e digitare load"*",8,1... Così facendo vi divertirete molto di più!

DIVERGENZE

"Cara redazione di ZZAP!,
più le cose cambiano è più rimango-no uguali! Questo è in definitiva la nostra rivista, basta leggere il colophon per accorgersi di come si è rinnovato: non ci si limita solo ai Redattori, ma anche all'Editore (o per meglio dire "nome della casa editrice", visto che i due DucaContiMegaDirettoriGalattici sono sempre gli stessi...), alla videoimpaginazione... Comunque in edicola troviamo sempre ZZAP! e questo non può farmi che piacere. Ho avuto modo di leggere alcuni dei primi numeri della rivista e credo che chi si lamenta e rimpiange i bei tempi che furono, non abbia capito fino in fondo la "filosofia" del nostro giornale; passa il tempo si cresce, ci si rende conto di non riuscire più a indossare quella T-shirt, di preferire Nathan Never a Yellow Kid e di non trovare Space Invaders in sala giochi. Sarà perché non ho mai creduto alla fatina dei denti o perché Pac Man non mi è mai piaciuto, ma io credo che guardare al passato o al futuro debba servire soprattutto a migliorare il presente e non a crogiolarsi nella propria immaginazione o nei ricordi. Sono contento che la Posta ospiti finalmente lettere di videogiocatrici (basta non esagerare), che le software house italiane si stiano "dando da fare" a livello europeo e soprattutto (se non sono diventato del tutto stupido in prossimità del ritorno a scuola) della nascita di una nuova rivista dedicata esclusivamente alle Console che ora vi fa salire di diritto al Top della classifica nel campo dell'Editoria videoludica..."

Michele Maggio

Ho scelto questa lettera per prenderla come spunto e parlare (brevissimamente) di un argomento che ancora così pressantemente fa capolino all'interno delle vostre lettere. Le defezioni di alcuni redattori fra i quali spicca indubbiamente il grande MA, ho già più volte accennato alla questione all'interno del Posta Synthetica, posso solo ribadire l'assoluta liberalità della sua scelta...

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES™
THE COIN-OP!
IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!
Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®
MONEY ORDERS
LICENCE SERVICE
IMAGE WORKS™
KONAMI®
LEADER
DISTRIBUZIONE
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494
Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

Cosa volete che aggiunga? Che, magari, un giorno Marco tornerà fra noi, non sono certo io a poterlo dire, ma nel frattempo... lo spettacolo deve andare avanti!
Un messaggio sempre per "The Last Knight Jedi", la nuova trilogia di Guerre Stellari (i primi tre episodi della saga, antecedenti a quelli già visti) dovrebbero essere effettivamente fare il loro ingresso nei cinema di tutto il mondo entro la fine del decennio, secolo, millennio... Questo è quanto ci ha assicurato Douglas Glen della Lucasfilm durante un incontro avvenuto in primavera. Per quanto riguarda la tua nota: considerati pure "ammaxato"...

SE LA VITA FOSSE UN VIDEOGAME...

"Il Risveglio, al pensiero di una nuova giornata scolastica: PHOBIA.
La ricerca dei libri di scuola sparsi per la stanza: HERO QUEST.
E' tardi! Via in bici: TURBO CHARGE.
Il funesto edificio (leggi scuola): COLDITZ
I proff: JAWS
Il preside: TERMINATOR (Il volte tanto).
L'ora di scienze: ATOMINO.
L'ora di mate: LOGICAL.
L'ora di laboratorio meccanico: ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS.
Per accaparrarsi la merenda durante l'intervallo: LAST BATTLE.
AFTER THE WAR: Ho la merenda!
Il ritorno a casa: ARCUS ODYSSEY.
Per prendere ZZAP! in edicola: FINAL FIGHT.
Il cagnaccio dei vicini che cerca sempre di addentarmi: BLACK TIGER.
Fare i compiti: IMPOSSIBLE MISSION.
Ripensare alle vacanze trascorse: FORGOTTEN WORLDS.
A letto: WEIRD DREAMS...
... E si ricomincia!"

Alessandro Tirico

L'ANGOLO IN ROSA

Alcuni si lamentano del fatto che basta essere lettrici per vedere la propria lettera pubblicata, effettivamente... è proprio così! Qui in redazione abbiamo fondato un comitato per la protezione di una razza in via di sviluppo da tutelare e accudire (quella appunto delle lettrici) e abbiamo deciso di riservarle sempre un po' di spazio. Un grosso saluto quindi alla folle Martina la "Zanzara" che mi ha raccontato come ha trascorso le vacanze finendo un sacco di giochi, della sua passione per Pang e Bubble Bobble, della lite con un suo caro amico Ruggero (complimenti per l'occhio nero...), del fatto che ha sentito la nostra mancanza e altro ancora... Incredibile,è saltata fuori una certa Eli che si dichiara essere la sorella del Genovese con Parenti in Scozia (tornato puntualmente a far parlare di sé (ciao! NdMax): "visto che questo mese ho già regalato 450 lire a mia sorella per il suo compleanno cercherò di spedire la lettera a vostro carico..."), staremo a vedere gli sviluppi della vicenda... Molto interessante la lettera di Francesca (come già detto sul numero scorso Sly Spy per 64 non è mai stato ufficialmente pubblicato), se è vero che siete 40 (dico QUARANTA!) ragazze (fra amiche e compagne di danza) a leggere ZZAP! non esitate a farvi sentire, noi siamo sempre qui!

ELOGIO AI REDATTORI (Grazie, ndEverybody)

Una strana sensazione
sta aleggiando in redazione
poco tempo, ancora in vista,
per finire la rivista.

Carlo, William, Giancarlo Calzetta,
stan facendo, in tutta fretta,
gli ultimissimi ritocchi,
per far bella, ai nostri occhi,
la rivista ottobittiana
ora sempre più italiana,
mentre Stefano, poco male,
stampa il suo editoriale.

Anche Ricki, su richiesta,
dà più spazio ad una posta,
dove liti e discussioni,
posta synthetica, citazioni,
profezie per il domani
sono i temi quotidiani.

Ora arrivano, anche via fax,
lettere d'amore per Max,
la tensione ancora sale,
incompleto è il giornale,
il top secret e il diario
non ci sono nel sommario
però la pubblicità
è presente in quantità.

La copertina, quella è ok
fatta dal grande Oliver Frey,
le recensioni, accidenti,
mancano sempre di commenti,
dai, finite l'anteprima,
che ancor teso è il clima,
occorre sempre buono stile
per far grande un mensile.
Questa rivista, in edicola,
dev'essere ottima e non ridicola,
per piacere ai suoi amici,
non solo lettori, anche lettrici.

Ma ecco suonare, fra i tanti rumori,
per la gran gioia dei redattori,
e, perché no, di Donatella,
la tanto amata Campanella,

Il lavoro è ormai ultimato,
anche se ognuno è scoppiato,

superato avete il test,
perché ZZAP! è ormai... THE BEST!"

Fabio Colombelli

SINDROME DA SUPERGIOCATORE?

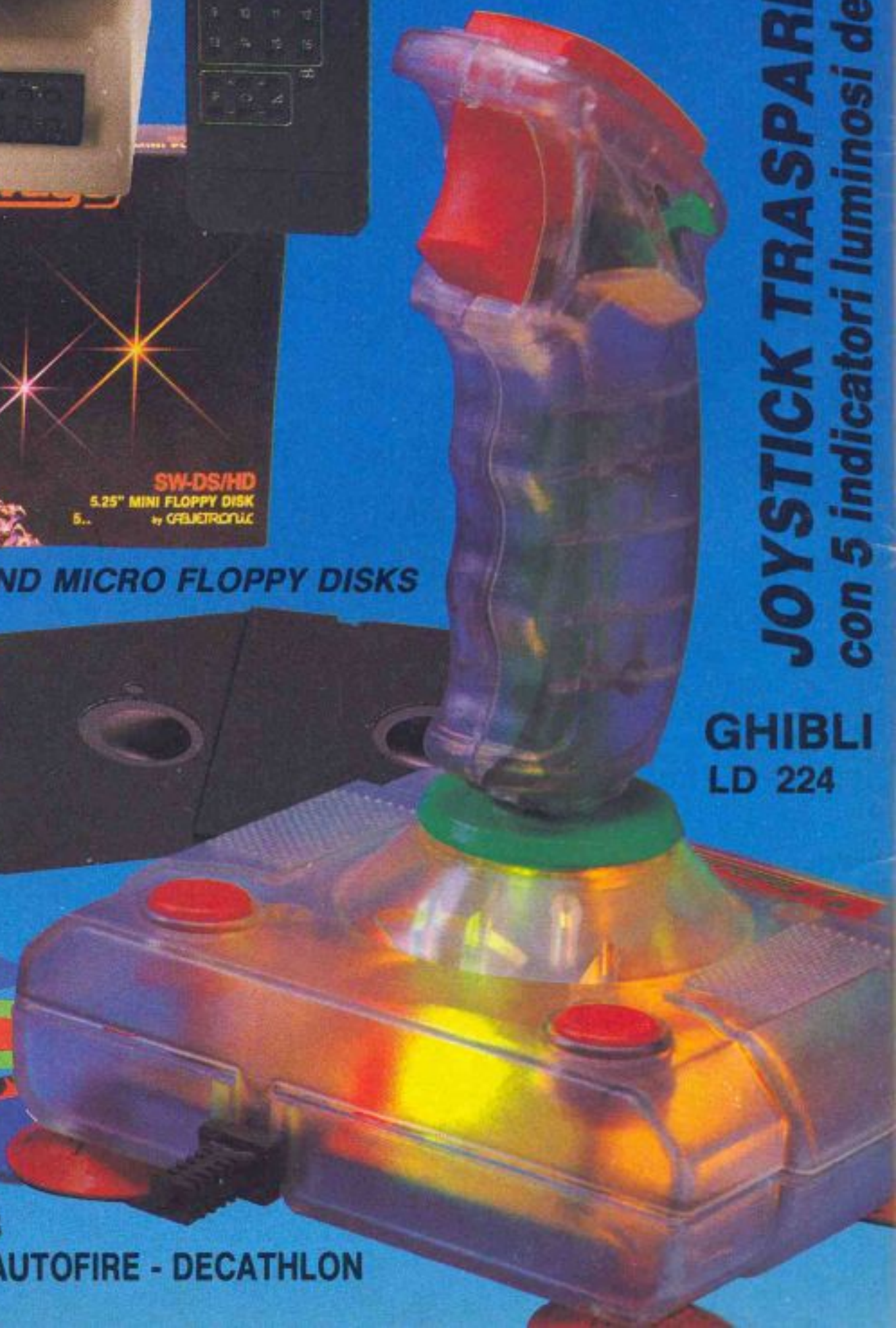
"Mitica redazione di ZZAP!,
sto dedicando a voi questi minuti prezioso della mia vita, per dirvi che io soffro di una grave malattia, essa è la "The End" ("...my only friend...", ndR). Mi spiego meglio, tutto cominciò un anno fa circa, quando comprai Vendetta. Il gioco si presentava ai miei occhi come una lunghissima avventura ed invece... Scattano 18 ore dall'acquisto del gioco e vedo spuntare la fine del gioco. In quel momento mi sentivo felice, ma il peggio venne dopo, comprai in seguito altri giochi come Batman, Continental Circus, Paperboy, Out-Run, Rick Dangerous, Viz, Predator 2, Total Recall, Turrican II, Rainbow Island, Last Battle... E, pensate un po', li finivo sempre, con una facilità sempre crescente, e sempre senza trainer! Dopo questa dilemma, spero che mi rispondiate, dandomi una domanda degna di voi (forse risposta? NdR). Ci risentiamo.
PS Consigliatemi un gioco che mi impegni per lungo tempo".

Dario Trombetta

Cosa posso dirti; che il tuo è un caso molto serio, anche se abbastanza diffuso, per il quale non esiste un vero rimedio. Da quanto mi dici soffri di una malattia che pregiudica in modo devastante la longevità. Dopo aver consultato alcuni dei più importanti specialisti della redazione ho scovato una possibile soluzione: prova ad impugnare il joystick con l'altra mano, se non fosse sufficiente fatti anche bendare, se ancora non basta prova a farti solleticare il collo con una piuma, se invece non soffri il solletico non ti rimane che invitare Carol Alt a cena e chiederle di sdraiarsi sul letto a guardarti mentre giochi (meglio se avvolta da un'accappatoio di raso nero mentre intinge una fragola in un calice di champagne) , vediamo un pò se riesci ancora a finire i giochi! Ah, dimenticavo, nel caso ancora la cura non faccia ancora effetto, accendi lo stereo e sentiti un disco di Masini (già che ci siamo ecco una massima di un suo omonimo lettore: "quando non ci saranno più le console su ZZAP! Le pagine bianche cammineranno sulla terra..."), a quel punto stai pure tranquillo: i giochi non riesci più a finirli... Parola di Ricki!

PERSUASIONE OCCULTA...

"Critica redazione di ZZAP!,
a volte mi chiedo: con le vostre recensioni riuscite ad influenzare l'andamento delle vendite dei videogiochi? Mi spiego: a volte vi capitano fra le mani orrendo giochi come Spitting Image o Line of Fire, con le vostre obiettive recensioni, puntualmente stroncati. Sapendo che la vostra rivista ha un'altissima tiratura (di più, molto di più! NdR) sono portato a fare questo ragionamento: tra le centinaia di migliaia di lettori (solo? Ancora di più, sempre di più... NdR) c'è sempre una marea di potenziali acquirenti di questi trash-game che leggono la recensione, guardano le fotografie e, giustamente, pensano: ma guarda che schifezza! E io che me lo volevo pure comprare, tsè, tse! Meno male che ci sono quelli di ZZAP! che mi mettono in guardia... Così grazie a voi migliaia di copie del gioco in questione restano nei magazzini della malvagia software house (sssht, parla piano che se ci sentono i distributori è la fine... NdR). Naturalmente dovrebbe verificarsi lo stesso nel caso contrario: uno legge le recensioni di giochi come Turrican, Creature o Ninja III e pensa che quel gioco è una vera cannonata, volando a comprarselo e

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage
by CABLETRONIC
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

svuotando i magazzini della casa produttrice. Ci avete mai pensato? Eppoi: vi è mai capitato che qualche software house si sia lamentata o vi abbia ringraziato perché avete stroncato il suo gioco o perché lo abbiate giustamente magnificato, influenzando negativamente o positivamente le vendite?"

Bruno Riccardo

Ti sei mai chiesto come mai Max riesce a rimettere in sesto la sua Uno dopo ogni incidente da una caterva di milioni di danni, oppure dove Giancarlo trovi i soldi per le costosissime creme depilatorie che deve utilizzare per non trasformarsi in un batuffoloide di Creatures, o come abbia fatto Stefano ad andare in televisione, o ancora come mai Alex è riuscito a comprarsi il tutù originale di Nureiev venduto all'asta a cifre astronomiche? Ebbene sì, siamo tutti corrrrotti (pagati dall'Avvocato Agnelli...)... Purtroppo la verità è ben diversa, magari le software house ci offrissero copiose bustarelle da un milioncino a punto percentuale in più, e invece niente... In ogni caso hai perfettamente ragione, i dati di vendita lo testimoniano in modo evidente, le nostre recensioni influiscono in modo determinante sulle vendite di un gioco, ci sono ovviamente casi particolari (come quello delle Ninja Turtle che ha venduto una caterva di copie, nonostante non abbia ricevuto giudizi troppo lusinghieri), ma generalmente ci date abbastanza retta... Già che ci siamo vorrei scusarmi con i lettori per l'ultimo di alcuni rari giudizi sballati che provenivano dalla rivista inglese che, come saprete, da questo numero non ci supporta più, mi riferisco all'82% di Skull e Crossbones decisamente fuori luogo. Non capiterà più, anche perché non potrebbe accadere!

FANS PARADE

Le lettere iniziano a diventare così tante che mi toccherà mettere a punto un programma per catalogare le vostre preferenze. Turrican II continua a resistere in vetta alla classifica, ma i primi quattro giochi sono tutti molto vicini come numero di preferenze, con un grosso margine sui titoli seguenti; nel frattempo cominciano ad arrivare le prime trash-parade e anche una prima classifica (quella di Paolo De Simone) con le recensioni che preferite... Scrivete!

1 TURRICAN II (1-5)
2 CREATURE (4-5)
3 NINJA III (3-4)
4 TURRICAN (2-5)
5 RAINBOW ISLANDS (5-5)
6 BUBBLE BOBBLE (10-4)
7 TURBO OUT-RUN (7-5)
8 MITH (6-3)
9 SUPREMACY (N-1)
10 BATMAN (13-5)
11 MICROSOCCER (8-2)
12 FI GP CIRCUITS (16-3)
13 GOLDEN AXE (9-5)
14 RODLAND (N-1)
15 FLIMBO'S QUEST (14-2)
16 BEAST (N-1)
17 ARMALYTE (20-4)
18 ROBOCOP 2 (11-5)
19 GHOST'N'GOBLINS (15-3)
20 GP TENNIS MANAGER (12-2)

TRASH PARADE

1 DICK TRACY
2 CHASE HQ
3 THE SPY WHO LOVED ME
4 STUN RUNNER
5 THE HUNT FOR RED OCTOBER
6 AFTER THE WAR
7 ASTRO MARINE CORPSE
8 SATAN
9 LINE OF FIRE
10 E-SWAT

UN PAIO DI DOMANDINE VELOCI

"Carissima redazione di ZZAP!,
mi chiamo Alessandro Denovaro, ho 16 anni e sono un lettore appassionato della vostra rivista, tanto è vero che ogni mese appena esce corro in edicola a comprarla. Posseggo un Commodore 64 da ormai quattro anni e grazie alle vostre recensioni posso più facilmente scegliere i giochi originali.
Vi scrivo questa lettera perché voglio chiedervi due cose che sfortunatamente non ho mai capito. La prima questione è la seguente: le globali matematiche per il giudizio di un gioco le fate sommando le varie voci e dividendo il risultato per cinque? La seconda è: perché mettete sulla rivista le pubblicità di videogames scarsi come Chase HQ?
Gradirei che la mia lettera sia pubblicata il più presto possibile in modo da levarmi queste noiose curiosità".

Come vi ho già detto in altre occasioni il globale non rappresenta la media aritmetica dei precedenti cinque valori, che costituiscono una componente prevalentemente accessoria. Passando al secondo quesito non siamo noi che scegliamo le pubblicità da pubblicare, a noi vengono prenotate le pagine pubblicitarie, ma la scelta è degli inserzionisti. Tutto chiaro?

BOVABYTE II

Un gradito ritorno sul prossimo numero...

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI V

"Caro ZZAP!,
ho dieci anni e ho da poco comperato il compiuter commodor. Vorrei da te certi consigli. 1) il joystick come si usa? 2) come vanno i giochi? 3) Cosa vuol dire se vengono le righe colorate? Ti ringrazio molto se vuoi rispondere alle mie domande. Ciao da Emanuele".

Come tutti sanno il joystick è l'attrezzo utilizzato dagli otorinolaringoiatri per le ispezioni orali in seguito a tonsilliti di carattere virale... I giochi vanno e vengono, mentre per il terzo quesito le righe colorate rappresentano il modo tipico del "compiuter" di comunicare con il mondo esterno; una prevalenza del colore verde denota uno stato d'animo fresco e riposato, il blu per le giornate particolarmente allegre, il rosso è sinonimo di un atteggiamento particolarmente contrariato, mentre il nero è riservato per il caricamento di giochi come Dick Tracy...

NEWS...

"GOLPE...
Segregato Pasquali...
Nella notte i golpisti (tra i quali Biscardi e Andreotti) hanno preso il controllo della rivista ZZAP! come comitato d'emergenza...
Dal vostro inviato DDT'91.
Milano. Alle ore 7.15 di questa mattina è giunta nella redazione del nostro giornale una notizia clamorosa: il caporedattore della rivista ZZAP!, Gabriele Pasquali, è stato esonerato dal suo incarico per cattive condizioni di salute. La direzione della rivista è stata assunta dal comitato d'emergenza costituito da Aldo Biscardi, Bruno Vespa, Maurizio Mosca, Maurizio Costanzo, Mario Merola, Emilio Fede e Giulio Andreotti (lui c'è sempre).
Gabriele Pasquali sarebbe segregato nella sua residenza estiva di... Cinisello Balsamo, mentre il comunicato fornito dal comitato lo dava come malato terminale di raffreddore. Verso le otto di questa mattina, decine di biciclette dell'esercito hanno invaso via dell'Annunciata nel tentativo di imprigionare i redattori della rivista. Il direttore esecutivo, Stefano Gallarini, salito in piedi su una delle biciclette, ha lanciato un appello agli Zzappatori (o Zzappisti? O Zzappiani? O Zzappici? O Zzapperani... No, quello è il risotto... NdR) esortandoli a difendere la redazione della rivista. Gallarini ha inoltre invitato l'intera popolazione alla disobbedienza incivile: a rovesciare i bidoni dell'immondizia, distruggere le cassette delle lettere, scrivere sui muri dei bagni e a disegnare i baffi alla Gioconda (sei bella, sei tonda... NdR)... Il Pasquali non è riuscito comunque a far avere notizie di sé, per cui rimangono moltissimi dubbi sulle sue reali condizioni fisiche. Gallarini, dopo aver pronunciato il discorso si è rinchiuso con i redattori nella sede della rivista che, fino a quel momento, era rimasta attiva. Nelle vie adiacenti la redazione hanno cominciato a sorgere delle barricata per impedire il passaggio delle biciclette dell'esercito. I manifestanti verso le 10.30 hanno cominciato a lanciare dischetti, cassette, cartucce, registratori, drive, joystick, stampanti e i Funari contro le biciclette dell'esercito che tenevano assediata la redazione. I golpisti hanno annunciato una conferenza stampa per le ore 11...
... Pero. Qui, a pochi kilometri da Milano, ha avuto luogo la conferenza stampa indetta dal comitato d'emergenza che si è così schierato: fede, Costanzo, Merola, Vespa, Biscardi, Mosca, Andreotti con gli stranieri Jocelyn, Arafat, Gheddafi, Pavlov; in panchina Hussein, Giovanni Paolo II, Reagan , Andropov; allenatore Fidel Castro; arbitro Duomo di Milano coadiuvato dai due guardalinee O mia Bella e Madunina, entrambi di Milano; paganti 65.463.324, 02 per chi chiama da fuori Milano; terreno in buone condizioni; cielo sereno promettente al coperto; note: assente Schwarzcopf, squalificato (per doppia detonazione, ndR). Dopo le presentazioni Andreotti si è fatto porta-

voce del comitato autoeleggendosi all'unanimità Dittatore assoluto della rivista. Il Dittatore ha annunciato che dal numero di Novembre la rivista si occuperà soltanto di piante, fiori e lavori all'uncinetto, con eventuali inserti sulle torte di mele. Il Pasquali, sempre dalle dichiarazioni del Giulio nazionale, non si troverebbe in Cinisello Balsamo, ma a Zibido San Giacomo.
Andreotti ha ordinato la distruzione delle barricate, sorte nelle vie adiacenti alla redazione, e la resa incondizionata dei redattori. Il colpo di stato è stato motivato con il fatto che nel gioco Turrican II-The Final Fight, il protagonista non era lui. Inutili sono stati i tentativi di spiegare al dittatore che non doveva prendersela con gli Zzappatori (o Zzappolgi? O Zzazzerini? O Zzappellini? O Zzabbatini... No, quella è la tennista! NdR), ma con i programmatori della Rainbow Arts...
Ecco i commenti... Torino; Agnelli in merito ha dichiarato: "Cosa vuole che me ne fveghi?". Bologna; Occhetto: "Questa è una sporca manovra imperialista...". Avellino; De Mita: "E' un combloddo atidebogradigo". Bagdad; Saddam Hussein: "Haiawuallallalaiorelifolla uallieotiche liodet ma chetivuoidame". Alasca: John il Lupo: "Uuuuu... Uuuoouuuu... Uuuu u uou..."... Altre notizie sui prossimi numeri".

DDT'91

Attenzione! Si ricordano i gentili lettori che le notizie soprariportate sono frutto della fervida fantasia di uno di voi... Non crederete mica che l'amico Gabriele Pasquali sia veramente stato segregato da qualche parte nella redazione, sono tutte dicerie prive di fondamento, non c'è nessuno golpe in atto nella redazione di ZZAP!, state pure tranquilli! L'unica cosa che mi chiedo è come mai Giancarlo, in questi ultimi mesi, vada in giro armato di scimitarre e baionette, ma non è tutto, chissà perché abbia voluto imporre un coprifuoco sulla sala computer?!? Monopolizzare la rivista estraniando i vecchi senatori? Bah...

POSTA SYNTHETICA

Cominciamo con i complimenti grafici per Niko (magari pubblicheremo il tuo disegno), e ad Alessandro Tirico (per quanto riguarda gli annali stanno per tornare, l'invito a scrivere i vostri è aperto a tutti); visto poi che la stessa domanda la pone anche Giorgio Guerra, vi dico che la celebre Uno di Max è bianca (soprannominata "Scricchiola" per via degli assai poco rassicuranti rumori che emette in seguito all'ultimo terrificante incidente, chiedete pure in giro... (sembra che stia per perdere il motore da un momento all'altro, ndAlex); per rispondere agli altri tuoi quesiti posso dirti che sono nato a Milano il 12 Aprile del 1971, vivo a Milano, tifo Juve, non sono particolarmente appassionato di fumetti (anche se non disdegno quelli della Bonelli, una volta ogni tanto), preferisco musica e sport, il mio piatto preferito è qualunque cosa (quando ho fame), più in generale tutto quello che fa ingrassare (anche se non c'è verso di riuscirci), possiedo un 128D e un'Amiga 2000, ma ho cominciato dal Vic 20, passando poi allo Spectrum (ebbene sì, ognuno fa i suoi errori) e quindi dal Commodore 64. Mi sembra di aver risposto a tutti i tuoi quesiti... NdMax). Complimenti sempre a Giorgio per l'onestà che ha manifestato dichiarando la sua estraneità agli annali "di quel mito vivente" citati in uno dei numeri scorsi, la cui paternità appartiene a Pa, del quale parleremo poco oltre.
Una stralcio dalla lettera del Tedesco: "... A proposito, sono un genio! Ho risolto un puzzle di 10 pezzi in una settimana, e sulla confezione c'era scritto "da 3 a 6 anni"...". Saluto anche un curioso Bat-Pino...
Mi scrive Lorenzo D'Oria, appassionato di giochi come Ultima VI oppure Death Knights of Krynn, che vorrebbe sapere se questi giochi sono disponibili anche nella versione su cassetta. La risposta è purtroppo negativa, per quanto riguarda l'intervista del numero scorso vi attendiamo sempre... Un saluto a Filippo Aglietti, le console non ci sono più, Max è più di un anno che si è tagliato i capelli, meglio di così... Rispondo ad Antonio che non crede alla conversione di Final Fight per Commodore, anzi, ti lascio rispondere la recensione su questo stesso numero! Ti piacerebbe avere il numero di telefono delle lettrici, eh? "Non se 'pole"... Daniele D'Aquino vuole sapere se verrà convertito anche il bellissimo coin-op di Street Fighter II, notizie attendibili al riguardo ancora non ci sono, ma credo che non dovremo attendere molto per l'annuncio ufficiale.
"... Una vistosa diminuzione di Medaglie d'Oro, mentre vengono prodotti una marea di giochi, inutili, arcaici, poco originali e scarsi tecnicamente. Allora non è il C64 che cede, ma i programmatori che si fanno le... megadrive!!!". Questo il poco rassicurante parere di Marco Zonta sul software a 8-bit, non temere, di novità in arrivo ce ne sono tante e vedrai che i bei giochi non verranno a mancare, grazie per i complimenti. Saluti a Igor "Shuriken" Saviola, bella Vienna, una volta ci sono stato anch'io in gita scolastica, a tutti quelli che incontravamo chiedevamo dove fosse il Big Ben... Nessuno ci ha mai risposto, in compenso ci hanno indicato la strada per le Piramidi...
Un simpatico lettore che si fa chiamare Wile il Coyote ripropone i presunti nostri contatti con la Gialappa's Band, purtroppo non posso far altro che ribadire nuovamente l'estraneità del celebre trio, anche se non posso escludere che siamo potuti essere entrambi delle fonti di ispirazione per le nostre attività. Il problema dei peli di JH che si trovano in corrispondenza dei suoi commenti ci risulta nuovo, vedremo cosa possiamo fare... Davide Ripamonti vorrebbe sapere il voto della versione C64 del vecchio Super Hang-On, al percentuale esatta non me la ricordo, comunque troppo alta...
Saluto anche Simone di Viareggio che vorrebbe vedere pubblicata una vera foto di gruppo, per il resto, oltre a rivolere RP, fa le schede di alcuni redattori."Max (ovvero Massimo Reynaud, visto che c'è ancora qualche inspiegabile dubbio, ndR): è un pazzo patentato che sfreccia (con la sua Fiat 500)(è una Uno! NdMax) sulle strade nazionali e che si sogna grandi e epiche sfide sulla sua Ferrari; va evitato accuratamente quando comincia a gasarsi alla Hulk Hogan. Ricki: si occupa della posta ed è per questo che ha cominciato ad avere strani attacchi di epilessia, comunque è l'unico che si salva (da cosa?). JH: aehm! Questo mammifero dalla folta peluria si aggira circospetto in redazione; di più non possiamo dire perché gli scienziati devono approfondire. Stefano Gallarini: anche lui necessita di ulteriori approfondimenti, si aggira per gli studi di Italia 7 e per la redazione...".
Bellissima la cartolina del caro Marco Avoletta (che ci ha anche inviato delle simpatiche caricature), effettivamente questa presunta cugina di Elvira ha proprio due bellissimi... Occhi! Un consiglio ad un nostro affezionato lettore, Alberto Pavesi, che ci segue fin dal primo numero, e per tutti coloro che vorrebbero fare i redattori: provate ad inviarci il vostro materiale recensorio... Antonio Pizzo si è lamentato della fidelity card pubblicata sul retro di una recensione, cercheremo di piazzarla sempre in corrispondenza di una pubblicità, contenti? Un messaggio per Ciro Gorretti, ma dov'è l'esorbitante cifra per la pubblicazione? Ah, già è vero, il denaro non è tutto...
E' tornato, più folle che mai, il caro PA con una sua particolarissima rivista che comprende anche "le 100 cose per le quali vale la pena di vivere...". Una puntualizzazione per Michele Mattei: le recensione di Mystere era di Max... Bello il disegno di Robocop ad opera di Marco Guerra. Tommaso Vallefuoco lancia l'idea della prima Pay VG italiana tramite la quale gli utenti possono giocare a tutti i videogiochi ricevibili via modem. "Alle undici danno E-Swat (bleah!), e alle 18 la prima visione di Final Fight...". Niente male come idea, peccato che sia difficilmente attuabile, almeno per il momento. Altra trovata interessante è quella di Jesolo: ripubblicare, magari in raccolta, i vecchi numeri di ZZAP!. Fatemi sapere le vostre impressioni, se sarà il caso ne parlerò agli editori. "Chi di arma ferisce di arma perisce", questa m'è venuta così...

SPACE OVER

Fatemi controllare le statistiche del documento... Sì, siamo già sopra i 30K di testo e mi sembra quindi che anche per questo mese la Posta possa considerarsi conclusa. Vi è piaciuta? Non vi è piaciuta? Chissà, sono i grandi misteri del mestiere....

RICKI

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe porta questa famosa squadra inglese nell'arena delle competizioni Europee: la Coppa UEFA, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe, la Super Coppa Europea e il Campionato Mondiale Club che si svolge ogni anno in Giappone.
Nel gioco potrai trovare: opzione di gioco a 4 (usando un adattatore per 4 joystick su Amiga e Atari ST), controllo totale del portiere (Amiga e Atari ST), nuovo metodo di controllo che consente il tocco singolo della palla e il tiro ad effetto, sostituzioni durante la partita (sequenza animata su Amiga con 1 mega), numero del giocatore sulla maglietta (Amiga e Atari ST), nome del giocatore in possesso di palla, schermo pieno (Amiga), ammonizioni ed espulsioni, replay (Amiga con 1 mega), statistiche dei giocatori, possibilità di salvare 7 giochi (Amiga e Atari ST), 170 gagliardetti delle principali squadre europee (Amiga e Atari ST), spareggio ai rigori nelle competizioni di coppa, opzione di gioco solo arcade, solo manageriale o simulazione completa.